PC游戏大王之一品堂

完全另类A.RPG

毁天灭地 完全正式版

三十余首精美CD音乐

不需搓招即可发出必杀绝技

全新感受

完全即时战斗系统



- **特种作战**: Game boy 模拟器
  FC 模拟器
- **辣手秘技**: 行走江湖之必备破关秘笈
- **前线战报**: 近距离作战——俄国前线
- **完全攻略**: MYTH II《神话II》
  银翼杀手
  柏德门
  曹操传
  半死不活
  模拟城市3000
  成吉思汗
  大航海时代三
  幻世录

偷袭行动: 修改游戏之最卑鄙强力傻瓜兵器
GAME MASTER

别行动: 全国首家登游戏原著小说
游戏卡通连环画《英雄传》

完全光盘游戏
+《一品堂》宝典 = 25元
心动的价格

武汉工业大学出版社出版
杭州晶天电脑软件开发有限公司企划制作

似剑亦非剑
至尊惟名穷
霜花映眉间
睥睨傲神魔



天地劫

神魔至尊传



- 逼真写实的地图场景，叹为观止
- 华丽流畅的动作特效，千变万化
- 丰富多变的人物神情，亲身感受
- 出人意料的故事剧情，曲折激荡

ISBN 7-900605-55-X

9 787900 605559 >

WUTP

武汉工业大学出版社出版
地址：武汉市武昌珞狮路122号
电话：027-87388543

晶天 SOFTODAY

杭州晶天电脑软件开发有限公司制作
地址：中国杭州市文二路218号
服务热线：0571-8840813　邮编：310012
http://www.softoday.com

PC游戏大王之一品堂

特别声明：

本手册随游戏光盘附赠，
为非卖品，不得单独出售。



武汉工业大学出版社出版
地址：武汉市武昌珞狮路122号
话：027-87388543
州晶天电脑软件开发有限公司企划制作
地址：中国杭州市文二路218号
服务热线：0571-8840813
编：310012
ttp://www.softoday.com

人：金国华
监：张晓东
划：叶　军
辑：叶　军
许　多
李　江
天玑工作室
术编辑：互动传播
李　江
版监制：扬学忠
任编辑：吴正刚
出版日期：1999.3.20
定　价：人民币25元

操作手册

毁天灭地完全说明书　3-9

特种作战

GameBoy 模拟器　10-15
FC 模拟器　16-23

辣手秘技

行走江湖之必备破关秘笈　24-37

前线战报

近距离作战 --- 俄国前线　38-39

完全攻略

MYTH II《神话II》　40-46
银翼杀手　47-49
柏德门　50-55
曹操传　56-58
半死不活　59-65
模拟城市3000　66-69
成吉思汗　70-71
大航海时代三　72-73
幻世录　74-81

偷袭行动

修改游戏之最卑鄙强力傻瓜兵器　82-84
《游戏修改大师》GAME MASTER

特别行动

全国首家登游戏原著小说　85
游戏卡通连环画《英雄传》　86-92
银河骑士团游戏介绍　93-94

PC游戏大王之一品堂

特别声明：

本手册随游戏光盘附赠，
为非卖品，不得单独出售。



武汉工业大学出版社出版
地址：武汉市武昌珞狮路122号
电话：027-87388543
州晶天电脑软件开发有限公司企划制作
地址：中国杭州市文二路218号
服务热线：0571-8840813
邮编：310012
ttp://www.softoday.com

人：金国华
监：张晓东
划：叶　军
辑：叶　军
许　多
李　江
天玑工作室
术编辑：互动传播
李　江
版监制：扬学忠
责任编辑：吴正刚
出版日期：1999.3.20
定　价：人民币25元

操作手册

毁天灭地完全说明书　3-9

特种作战

GameBoy 模拟器　10-15
FC 模拟器　16-23

辣手秘技

行走江湖之必备破关秘笈　24-37

前线战报

近距离作战 --- 俄国前线　38-39

完全攻略

MYTH II《神话II》　40-46
银翼杀手　47-49
柏德门　50-55
曹操传　56-58
半死不活　59-65
模拟城市3000　66-69
成吉思汗　70-71
大航海时代三　72-73
幻世录　74-81

偷袭行动

修改游戏之最卑鄙强力傻瓜兵器　82-84
《游戏修改大师》GAME MASTER

特别行动

全国首家登游戏原著小说　85
游戏卡通连环画《英雄传》　86-92
银河骑士团游戏介绍　93-94

另类宣言

叶军

时下流行另类，至于另类的含义是什么，前卫、时尚，或者是不同于大多数的特别的少数、与众不同的一类，谁也说不清楚，也没有谁想去搞清楚。这时代就是这样，很多事情只需说的人明白，听的人清楚就可以了。一切只需知道是什么意思，便无需将其界定得十分清楚。或许是这个时代节奏太快，压力太大，谁也不愿将心思放在这个上面，这也许好，也许不好，谁知道呢……

对于我们这制作游戏的一群来说，本就是一群另类，至少是目前还受到“很多”人的“另眼相看”，而且是白眼，所以我们做的游戏也是另类，只是给热爱游戏的人去看，去玩，只要GAME FANS喜欢，我们就什么都有了，一切的一切，所有的付出便有了回报。

虽然目前国内GAME业界有些低迷，但我们相信这只是暂时，只要我不断积累，进取，尽力，总有一天会做出中国人的，好的，绝大多数玩友们喜欢的绝品游戏，这就是我们的目标。所以，我们做的另类，就是打破一成不变的老面孔的另类游戏，游戏类型，游戏画面，游戏规则，能创新就创新，只要力所能及，技术可以实现，便会去尝试。我们不怕摔倒，因为我们会爬起来。

从这张游戏开始，我们会不断推出我们的另类游戏，《毁天灭地》，《银河骑士团》，《生化兵器》，《天国战将》等等，相信玩过的玩家至少会认为这些不是敷衍了事之作，甚少我们是认真去做，尽力去做的。我们需要的是积累及经验，以及大家宝贵的意见与支持。

同时，我们也在做一些国际上早已有了的，但国内还没有尝试的事。象由一部小说改编成游戏，同时也改绘成一套卡通连环画，不断地衍出周边产品，真正的原创作品，或许还有动画片，电影……。

出于对传统流销售方式的厌倦，我们离经叛道，采用了这种包装形式与版本，即可以让玩家得到完整版的游戏，又不至于让大家的荷包不堪重负，希望各位能满意这种游戏光盘的发行形式与价格，而我们也会不断地尝试下去，另类的人，另类的游戏，另类的形式，另类的价格……。

毁天灭地 HUI TIAN MI EDI 操作手册

系统需求

主机：Pentium-75 以上机种
操作系统：WIN95
内存：16MB RAM 以上
硬盘空间：300MB 以上的剩余空间
周边需求：4 倍速以上的光驱一台
显示设备： VGA/SVGA
音效设备：CD 音源 / 声霸卡
操作方式：键盘 / 鼠标

游戏安装

安装说明：
本游戏为 WIN95 版本
1、请开机进入 WIN95 操作系统
2、将光盘放置到光驱中，WIN95 系统将自动进行安装。
3、若系统未自动进行安装，请双击光盘根目录下 INSTALL，然后依照安装画面中的指示将游戏安装至硬盘中。
请注意：
在电脑进行安装时，请勿将光盘取出，以免造成安装失败。

进入游戏

开始游戏——头次进入本游戏
载入游戏——继续前次所储存的游戏进度
离开游戏——跳出回到 WIN95
本游戏的内存需求为 16MB，所以请先确定您的机器至少有 16MB 的内存。



进入游戏方法如下：
WIN95 版
进入 WIN95 系统后，到安装〈毁天灭地〉游戏的目录中执行〈FIGHT〉即可。
@ 游戏进行时请将毁天灭地游戏光盘放入光驱中。
@ 如果您进入游戏后，发现没有音效，可能是您的音效卡设定不正确，请在游戏目录下执行〈SETUP〉的执行文件来更正您的音效。
@ 如果您发现没有音乐，可能是您的音效卡与光驱没有连接〈音源线〉，请您自选购买音源线连接即可。

故事简介

曾经统一格兰大陆并兴盛一时的伊帝王朝在经历了几个朝代之后已渐渐势微，而国家富裕也使得民间安于享乐之风日盛，格斗技这个传统被民众当成一种娱乐表演已不是人人必学的了。

于此同时，在格兰大陆边界的小国蒙地亚王国，由于地处偏远的荒域使得国民人人勤于习武，格斗技被当成人的首要学习项目。格斗高手被当作英雄崇拜。国中军力已发展到可与伊帝王朝相抗衡的地步，加之蒙地亚国国王十分垂涎伊帝王朝丰硕的物产和怡人的气候，于是使两国的战争便爆发了，在蒙军势如破竹的攻击之下，短短的一两年间，伊帝王朝的国土便被占领了一半。

连连的战败使得伊帝国中的有识之士意识到不另寻机会伊帝国的灭亡指日可待。此时，古老相传的战神传说被重新注意到了，宰相费加罗根据传说找到了有关

系统需求
游戏安装
进入游戏
故事简介
游戏人物介绍
游戏地图介绍
道具介绍
（选单说明）操作说明
招式说明
游戏提示
售后服务
（疑难解决）故障排除
玩家信箱

目録

传说中的战神神殿——光之神殿，只要得到战神留给世人的战神图及制造强大兵器的神器志，伊帝王朝便可解除覆灭的危机。

七名勇士被挑选了出来，他们是伊帝国中最强的战士，伊格尔便是其中之一，在宰相的密嘱下七人赶往神物所在处——光之神殿。

宰相的举动由蒙地亚王国的线报传回了蒙地亚王国国王之弟海曼处，对于费加罗的举动，海曼十分疑惑，但他或多或少地了解到有关战神的传说，于是决定立即赶往光之神殿，埋伏阻击七大高手，夺得战神遗物，彻底灭绝伊帝王朝的希望——

操作说明

进入游戏后，出现游戏的主界面，共有三项：

1、开始游戏（左图）

新的游戏开始，按空白键或Enter键进入新游戏





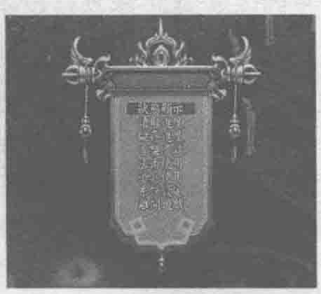
2、载入游戏（右图）

读取存档，继续之前的游戏，共有8个存档

3、结束游戏

退回WINDOW主界面

进入游戏后，按ESC键，叫出系统主要选单，共有8个选项



1、状态显示

表示主角当前状态与各项数值，按左右键换人，ESC键退回主选单



2、读取进度

读取上次游戏的存档，共有8个位置，按Enter键退回主选单

3、储存进度

与读取进度选单相同，



共有8个位置可供选择，按Enter键或空白键确定选项，ESC键退回主选单

4、音乐音效



打开或关闭游戏背景音乐及音效，同时提供游戏音乐欣赏，ESC键退回主选单。游戏音乐欣赏，ESC键退回主选单。



5、法术使用

主角在地图中使用法术时的选单，按左右键选人，注意，主角们只能为自己补充体力，不能对别人使用，按上下键选择法术，Enter键或空白键确定实施，ESC退回主选单。

6、道具使用

与补血方式相同，左右键选择方向，上下键选择道具，空白键或Enter键确定，ESC键回到主选单。

7、系统选单



提供玩家自选选定选单背景的颜色分三项：红、绿、蓝，按上下键选择颜色，左右键选择加或减少颜色浓度，ESC键退回主选单。

8、离开游戏

退回游戏进入画面，按Enter键或空白键确定，左右键选择是否，ESC键退回主选单。

战斗界面：



选择主角：

按上下键选择主角，空白键或Enter键确定选项

选择敌方人员：

按上下键选择敌人，空白键或Enter键确定选项战斗

画面中上方红色为血槽，第二行青色为法力槽，分别表示主角及敌人的生命力及法力，遭到攻击，使用法术会扣掉血槽中的血，或法力槽中的法力。画面下方二行能力槽，黄色为攻击点数，青色为防御点数，使用攻击招式或防御敌人进攻均会扣去能力槽，二个能力槽均会回补，主角升级后能力槽回补速度也会随之上升。

战斗中的攻击防御与逃走:
战斗中攻击方式以热键输入法为主
数字键 1 为一般攻击
数字键 2 为特殊攻击
数字键 3 为组合连击
数字键 4 为必杀技

在游戏一开始四种攻击便会全面开放
Enter 键为防守
空白键为换人
进入换人界面后，以上下键选择相替换的人，战斗中的玩家不能控制主角补血，当主角被攻击失血到一定程度便会自动补血，但如没有法力便无法补血，另外战斗中也无法使用道具，战斗中的逃跑使用左右键连击，速度越快，逃走机率越大。

地图行走:
游戏中的行走由键盘右方小键盘中的 8 个方向键控制，也可由上下左右键或HOME，PAGE UP，PAGE DOWN 控制。

游戏人物



姓名：伊格尔
年龄：20 岁
身高：195CM
体重：105KG

为本剧之主角，天生异禀，为王朝的一代格斗大师拜尔的侄子，十四岁时为拜尔瞧出天生具有慧根，所以带他出去云游四海，十六岁时因机缘巧合於一次奇遇当中悟出格斗技艺之精义，而令拜尔刮目相看，二十岁时代替拜尔去参加找寻“战神碑”和“神器志”的行动。



姓名：魔龙
年龄：？？？
身高：185CM
体重：78KG

看守“战神碑”和“神器志”的一个神兽，因守卫两样宝物而与伊格尔大战之后结交朋友，在故事的发展后段中将助伊格尔完成任务的一名猛将(化身人型时)。



姓名：莲花
年龄：16 岁
身高：168CM
体重：55KG

为蒙地亚王国国师的第二大弟子，修炼迷惑人心的法术，在蒙地亚王国是个很出名的美人，在一次暗杀伊格尔的行动当中，反而被伊格尔梦幻大法所击败，而内心产生极大的变化，从来不知爱情滋味的妖女竟然爱上这个初次交手的年轻小伙子，而后跟着伊格尔浪迹天涯。



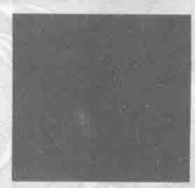
姓名：洛克
年龄：26 岁
身高：210CM
体重：180KG

为伊帝王朝的一位格斗高手，为人粗旷，豪爽，极富有正义感，在抢夺“战神碑”和“神器志”的战役当中保护伊格尔完成任务而后又救了伊格尔一命，从此与伊格尔成为好朋友。



姓名：滴蒙
年龄：50 岁
身高：190CM
体重：90KG

为蒙地亚王国的魔教教主，在二十年前与伊帝王朝的第一高手如来大师的一场决斗中败北，而苦练紫血大法，二十年来无时不以打败如来大师为第一宗旨，但最后跟随如来大师参悟天道而去。



姓名：如来大师
年龄：75 岁
身高：185CM
体重：80KG

神龙见首不见尾之超凡人物，自困灭地宫，勘破死生之秘。



姓名：晓静
年龄：18 岁
身高：170CM
体重：55KG

伊帝国朝的第一名妓，凄美孤傲，回异流俗，倾国倾城。



姓名：楚楚
年龄：19岁
身高：172CM
体重：56KG
清丽动人，善解人意，浮沉情海。



姓名：菲伊
年龄：19岁
身高：175CM
体重：58KG
外号红粉艳后，艳绝当代，伊帝王朝杀敌大将。

姓名：头陀
年龄：40岁
身高：180CM
体重：110KG
伊帝王朝的一个满腔热血，视死如归的猛将。

姓名：费加罗
年龄：45岁
身高：187CM
体重：90KG
伊帝王朝道门的第一大宗师。

姓名：索尼亚
年龄：35岁
身高：190CM
体重：100KG
伊帝王朝的一个武功高强，擅长格斗的高手。

姓名：凯奇
年龄：32岁
身高：192CM
体重：105KG
伊帝王朝的一个勇猛善战的武士。

姓名：灵达
年龄：38岁
身高：193CM
体重：103KG
伊帝王朝的一个气功高强，水火不侵的高手。

姓名：卡洛
年龄：32岁
身高：195CM
体重：110KG
伊帝王朝中最具声望的大将。



姓名：毕隆
年龄：36岁
身高：191CM
体重：102KG
深沉老练，蒙地亚王国的第一大将。



姓名：涅尔夫
年龄：35岁
身高：190CM
体重：108KG
奸狡狠毒，好色之徒，残害女子。

姓名：普洛
年龄：30岁
身高：198CM
体重：120KG
蒙地亚王国里一个武功出类拔萃将士。

姓名：巴图腾
年龄：40岁
身高：188CM
体重：106KG
蒙地亚第一谋士，精通数理知识。

姓名：邦迪
年龄：45岁
身高：182CM
体重：93KG
伊帝王朝之巨商，面面俱圆，不义不仁。



姓名：杰蒙逊
年龄：46岁
身高：200CM
体重：150KG
蒙地亚王者之师，精擅以精神驾驭物质，横行当世，无人能制。



姓名：雷斯帝
年龄：48 岁
身高：190CM
体重：130KG

贵为蒙地亚国师，以精神大法震惊天下，轻名利生死。



姓名：海曼
年龄：36 岁
身高：195CM
体重：120KG

蒙地亚国王之弟，为政治军事不世之才，权倾天下。



姓名：天魔
年龄：34 岁
身高：198CM
体重：150KG

雷斯帝之高徒，武功盖世。

姓名：鹰师
年龄：32 岁
身高：196CM
体重：140KG

雷斯帝之高徒，凶狠善战，悍不畏死，恶鹰相伴。

姓名：鲁克
年龄：30 岁
身高：190CM
体重：120KG

雷斯帝之高徒，精通各类学识，见多识广，武艺强横。



姓名：卓魔尔
年龄：33 岁
身高：192CM
体重：110KG

海曼的得力助手，智通兼备，胆识超人。



姓名：玄恩
年龄：30 岁
身高：190CM
体重：135KG

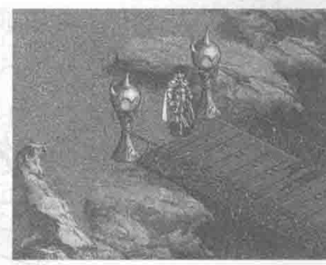
蒙地亚王国的第一武士，技术超群。

游戏地图

光之神殿：相传为伊帝王朝开国皇帝所建的一个不知用途的行宫，但是根据考核兴建的历史，已有将近一千年以上，是个谜一般的宫殿。

明之神殿：与光之神殿为相同之建筑，与光之神殿相互辉映，两者之间有著微妙的关系，伊帝王朝的第一宗师如来就是在此隐居。

神殿地下迷宫：相传为天神所建，内藏天界、人界、魔界之最大秘密。



卡迪安那城：为伊帝王朝的一个重要都市，城市人口数千人，位居伊帝王朝领土的北方，是个商业重镇。

多本桥：为布隆布多八大奇景之一，地势显要，为一个军事要地，也是一个最佳的格斗场地。巴斯特克：为伊帝王朝的一个重要都市，城市人口数百人，位居伊帝王朝领土的东北方，为伊帝王朝与蒙地亚王国之间联络的主要城市之一。



道具介绍

1、哈露
以魔草哈露亚制成的草煎丸回复体力 30 点
2、哈露克
以哈露草煎丸，经加工的成品回复体力 60 点
3、哈露浓剂
直接取哈露亚原汁，加工得来的浓剂回复体力 120 点
4、哈露克固胶
将哈露浓剂进一步加工的胶状物内服外用都有效，



回复体力300点

5、草金虫蜕

在哈露草为生的草金虫在成虫后的虫蜕，回复体力12点

6、草金虫卵酱

草金虫的虫卵经过粗加工后制成类似鱼子酱的食品，不但味道可口，而且可以回复法力25点

7、草金虫卵胶

草金虫精加工后，制成类似果冻的胶质物，回复法力60点

8、草金虫结晶

以极多的草金虫精炼而成的晶状物可长时间存放，回复法力120点

9、多米诺丸

以珍稀动物多米诺身上获取的分泌物制成，可起死回生

10、多米诺克丸

以多米诺丸为基础加入草金虫结晶精制成的稀有丸药，不但可以起死回生，更加以回得法力

游戏提示

战斗中，玩家是无法的自行为主角们补血，或使用道具的，主角一旦失血过多，或法力无法达到一次补血所需时，便会十分危险，所以请密切注意主角的生命力与法力值，是否偏低，并在大地图行走时为主角及时的补充。

另外，使用法力及使用道具均只限使用者本人，无法为别人进行补血，所以做为补法力或补血的道具就显得至关重要，在进入迷宫或新区域之前请玩家多多的购买一些物品，填满你的背包后再出发。

进入战斗后，请密切注意敌方的能力槽及己方的能力槽，敌方能力槽的多少决定它当次攻击的招数，当能力槽填满之后，怪物是会发必杀技的，请千万小心，尽量在它的能力槽上升到一定程度之前干掉他，另外，自己方防力槽的多少也决定防御的次数，过多的防守将导致无法防御受到重伤，当我方人员受伤过重时立即进行换人，以免阵亡。

最后告诉诸位一个消息，游戏设计者在键盘101键中隐藏了加速力槽上升速度的功能，请有耐心有恒心的玩家慢慢查找，不过找不到也没关系，在游戏中会有隐藏人物告知玩家。

售后服务

问题解答:

如果是**电话**询问问题请打（0571）8840813-03，并告知服务密码HELP007，我们会详细解答。

如果是来信询问问题必须注明姓名、电话、住址、邮编，我们会用最快速的方式与您联络。

如果是FAX，请拨（0571）8829315。

故障排除

安装时画面出现〈ERROR CODE：0005〉

关闭SMARTDRV及防毒软件...等非必要的常驻程序

内存不足

执行程序时画面出现〈MEMORY IS NOT ENOUGH〉

这是内存不足的提示请修改系统开机文件AUTOEXEC.BAT及CONFIG.SYS文件取消不必要的常驻程序。

以下所列是本游戏所需的基本设定，在此列出，提供玩家参考。



AUTOEXEC.BAT内容

PATH C:\DOS:

PROMPT PG

LH<CD-ROM>常驻程序

CONFIG.SYS内容

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM NOEMS
DOS=HIGH,UMB
FILES=30
BUFFERS=30
DEVICE=玩家自行设定光盘驱动程序

光盘版听不到光盘音乐
请确定您的光驱已经驱动完成，并确定光盘的AUDIO输出与您的音效卡连接完毕。

游戏一开始就没有画面
请您确定您的显示卡界面是VGA卡，屏幕也是VGA显示幕。

游戏不明原因及不定时死机
可能是您的电脑有病毒，请用您的杀毒软件检查，并杀毒。

玩家信箱

检查是否有安装防毒程序？（VB66.TRACER）
有些玩家不知道有没有防毒程序，请自行CHECK AUTOEXEC.BAT文件与CONFIG.SYS文件



检查是否有载入光盘快取程序？
AUTOEXEC.BAT文件中的SMARTDRV.EXE
CONFIG.SYS文件中的SMARTDRV.SYS

游戏可能出现的错误讯息：
NOT FOUND MOUSE——载入鼠标驱动程序
PROGRAM TOO BIG——检查传统内存空间
NOT ENOUGH MEMORY——内存不足
NOT FOUND CDROM——检查光盘驱动程序或光盘有无放入光驱

不明原因死机，并且在屏幕上出现一堆英文数字，
检查有没有进入WIN95。



游戏无法听到音乐或音效时：
A. 检查是否有载入驱动程序
B. 检查CD音源线是否有拉好
C. 检查混音装置是否有打开

若DOS与WIN95并存，须注意所修改的AUTOEXEXC文件与CONFIG文件是否正确。



GameBoy 模拟器

NO$GMB

德国人Martin Korth编写的GameBoy模拟器，只发行了DOS版本，NO$GMB无疑是现在世界上最出色成功的GameBoy模拟器，但其所附带的调试界面操作复杂，而且作者所提供的技术文档非常少，很容易让人使用者感到茫然和无所适从，目前所能得到的最新版本为2.0c,需要注意的是，这不是一个免费软件。

硬件要求

CPU:386-25以上

RAM:512K EMS以上

声卡:8位或16位SoundBlaster兼容

操作系统:DOS 5.0以上，或Windows95/98/NT

菜单及菜单项功能简介

File

Cartridge menu(Files.lst)

引用ROM列表文件（载入ROM文件）

Cartridge menu(FileName)

载入ROM文件

Load snapshot

载入存储游戏进程文件

Write snapshot

写入游戏当前进程

OS Shell

使用操作系统外壳文件

Quit

退出NO$GMB



Search

以下指令多用于汇编代码调试

Follow jump/call

跳向离当前指令最近的一条跳转指令或是过程调用指令

Undo follow

恢复上一次的操作指令指向位置

Goto,move cursor to address nnnn

强制指向用户指定位置

Add bookmark

加入标签

Search string

在代码段寻找指定字符串(该功能会导致CS寄存器的一个逆值跳转，这是NO$GMB中的一个bug)

Continue string

在当前指令后继续上一次查找内容

Find Next Breakpoint/Bookmark

转到当前指令最近的一个断点或是标签位置

Datacur follows codecur/rr

功能不明

Run

Run

运行（模拟）ROM 文件

Undo last Run

恢复上一次的运行



Reset and Run

重新开始运行（模拟）ROM

Animate

Sp 操作位累减

Trace

跟踪

Run to Next line

运行下一条指令

Run to Cursor

运行到当前选择指令，并产生一条中断信息

Jump to Cursor

跳转到当前选择指令，并产生一条中断信息

Jump(SP)

SP 寄存器累加 2

Debug

Toggle Breakpoint

在当前选择指令位置设置断点

Enter Break/Condition

设置条件断点

Clear All Breakpoint

清除当前设置的所有断点

Toggle Data Zone

对数据段内容进行保护

Assemble into memory

在当前指令处插入一条自定义指令

Window

User screen

显示客户窗口内容（游戏窗口）

Hardwave Info

查看硬件的相关信息

No$gmb internal Stats

查看系统的相关信息

Code

查看代码段窗口



Data

查看数据段窗口

Breakpoints

查看断点列表窗口

Watchpoints

查看监视窗口

Registers/Flags

查看寄存器及标志位窗口

Stack

查看堆栈窗口

SGB Packet Window

查看 SGB 包装 (Packet) 窗口

Help Window

查看帮助窗口

Utility

Edit Ascii File

简易的 ASCII 文件编辑器

Assemble File

导入汇编程序

Disassemble to File

将当前的代码段反汇编保存至文件

Hexdump to File

将当前所指向的数据段按用户指定长度保存到文件

Screenshot

抓图

Color Schemes

色盘配置

Gamegenie Cheats

使用Gamegenie码

Gameshark Cheats

使用Gameshark码

Archievate Cartridges as ARJs

将当前载入的ROM导出为ARJ文件

Archievate Cartridges as ZIPs

将当前载入的ROM导出为ZIP文件

Options

Options

Emulation Setup

Game System

CGB-initial SGB Border

使用CGB初始化，但使用SGB边框

SGB + CGB

同时使用SGB + CGB（注：有些游戏会因为这个选项使画面变得杂乱不堪，解决方法是关掉它）

Emulation Speed,LCD Refresh

4.194304 Mhz RealTime,Auto

使用标准GameBoy运行速度(4.194304Mhz，作者把这个频率称为RealTime)，自动调节模拟LCD刷新频率

Mul 1.5,Auto

以一个标准速度（作者所称的RealTime值）的1.5倍进行模拟，自动调节模拟LCD刷新频率

Double speed,Auto

标准速度的两倍进行，自动调节模拟LCD刷新频率

SlowDown x2

标准速度的一半

SlowDown x10

标准速度的十分之一

Unlimited MHz-Disaster 100%

不对速度进行限制

emulation speedup

Emulation Speedup

No tricks,No Shutdowns

不对当前模拟进行任何可加速尝试

Fast Title Screen Execution

使用Fast Title Screen进行加速

Code Manipulation

自动跳过废代码段以求得加速

Sound Output Mode

Sound Output Mode

SB Digital Mono

单声道输出

SB Digital Stereo

双声道立体声输出

PC Speaker

使用扬声器进行模拟输出

LPT1/378H adapter

使用LPT1端口上的设备输出

LPT2/278H adapter

使用LPT2端口上的设备输出

LPT3/3BCH adapter

使用LPT3端口上的设备输出

Gravis Ultrasound

Gravis Ultrasound

使用Gravis Ultrasound设备输出

None

不输出音乐及音效



Sound Script File

None

停止录音功能

Filename.WAV

将游戏进行中输出的音乐及音效保存成wave文件

Filename.RAW

将游戏进行中输出的音乐及音效保存成raw文件

Filename.VOC

将游戏进行中输出的音乐及音效保存成voc文件

Sound Mixer Volume

0 – 15
设置输出音量强度 0 至 15
Don't change (keep initial)
输出音量强度保持当前硬件设置
Sound Desired Sample Rate
High 44100Hz
以44100Hz频率输出音效
Low 11025Hz
以11025Hz频率输出音效
Medium 22050Hz
以22050Hz频率输出音效

Display Colors

以下选项均为LCD输出色彩组合

LCD Shades
Some Color Shades
Close Reality
Icelands
Honeychain
A Forest
Inverted Black and White
Inverted with Colors
Tricky Inverted
Black and White
User Defined
Display SGB/CGB Colors
Real Colors
SGB窗口及CGB窗口内容使用标准色调显示
Ultra Poppy Colors
SGB窗口及CGB窗口内容使用偏红的色调显示
Monochrome
SGB窗口及CGB窗口内容使用单色调显示
Display Size
Standard
使用标准用户窗口输出LCD内容及SGB背景内容
Small Window
使用小用户窗口输出LCD内容及SGB背景内容



Full Screen
全屏输出LCD内容，不显示SGB背景

Display Background/Resoluation

Background GIF
全屏输出游戏画面
Debugscreen
在调试窗口输出游戏画面
Free Love/Animal Peace
使用带键位说明的游戏画面
Commerial Licence
商业许可及展示用游戏画面输出

Display Redraw Mode

Each Line
每一帧对屏幕每一行都进行更新
Whole Screen
每一帧只对需要更新部分进行刷新

Display Swapping

Automatic
自动选择交换进行方式
None
不使用VESA页面交换技术，这样可以提高一定的速度
Software
使用软件模拟页面交换
Hardware
使用硬进行页面交换

Number of Emulated Gameboys

Single Machine
只模拟一台游戏主机
Two Machines
两台游戏主机
3-12
3-12台游戏主机

Machine Link Strategie
Groups of two

模拟连接两台主机（模拟联接线）

Disable

不进行联线模拟

Powerdown

Emulate Dirt Lines

模拟LCD的Dirt Lines效果

Undelayed

不等待

Debugging Functions

Debugger Enabled

允许进行用户调试

No number please

不允许进行用户调试

Debugger Setup



一些有关调试器的选项

Debug exception Setup

扩展的一些调式选项

JoyButton Setup

摇杆设置

Redefine Keys

键盘键位设置

Background GIF

自定义SGB背景设置

Fixed Options

修正选项

Save Options

保存所有用户定义信息

NO$GMB 缺省键盘键位设置

	Player A	Player B
上	Q	Up-Arrow
下	A	Down-Arrow
左	O	Left-Arrow
右	P	Right-Arrow
A 键	SPACE	0(数字键盘)
B 键	TAB	.(数字键盘)
开始键	ENTER	3(数字键盘)
选择键	LEFT CTRL	ENTER(数字键盘)

NO$GMB 保留热键设置

-（数字键盘）	返回调试界面
*（数字键盘）	模拟按下Reset键
/（数字键盘）	激活一个简易的系统菜单
+（数字键盘）	加速
C	启动色盘编辑菜单
F1	开关声道1
F2	开关声道2
F3	开关声道3
F4	开关声道4
F5	存储游戏当前进程
F7	载入游戏当前进程
F11	激活设置菜单
F12	载入指定ROM
双击鼠标任意键	返回调试菜单
单击鼠标左键	暂停并激活系统菜单

NO$GMB启动时参数简介

<filename>
指定载入的ROM文件名
(注：NO$GMB允许文件扩展名为ARJ或是ZIP)
example : no$gmb .\slot\mario2.gb
example : no$gmb .\slot\mario2.zip

/t　调试界面使用字符方式显示
/h　调试界面使用hercules单色方式显示
/c　调试界面使用cga方式显示
/?　显示帮助信息

NO$GMB 全部文件列表

No$gmb.exe	主文件
Readme.txt	说明文件档及一部分faq
Gmb.bat	
Default.gif	缺省载入的背景图案

注　意

在NO$GMB中使用自定义背景时会出现一个很小的色盘偏差，是这由于NO$GMB使用了20个保留色盘原因，解决方法是在生成GIF文件时将色盘索引表中的0-21色跳开。另外，在游戏进行中激活系统菜单时会出现不能选中选项的的情况，可以用上下键来选择相应的选项。

有关GameGenie的代码可从以下地址获得
http://www.galoob.com/genietop.html
有关GameShark的代码可从以下地址获得
http://www.gameshark.com/surfing/gameboy
Martin Korth
Nocash@work.de
http://www.work.de/nocash

Game 模拟器 Boy



FC 模拟器

- NESticle
- FwNES98
- FCSIM

NESticle

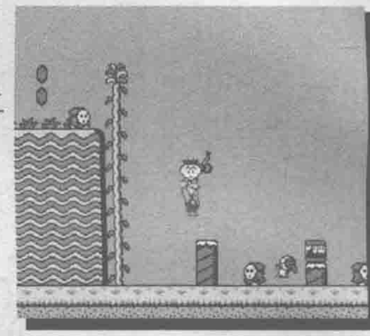
NESticle是Bloodlust公司发行的一个较为成熟的FC模拟器，它有95和DOS两个版本，97年8月，迫于某种压力Bloodlust终止了NESticle的开发工作，它的最后一个版本是X.XX，但只公布了DOS版本。

FC 模拟器

硬件要求

CPU:486以上
RAM:8MB以上
显示卡:必须符合VESA标准,另外Windows版本需要DirectX 3.0以上版本
声卡:8位或16位SoundBlaster兼容
操作系统:DOS 5.0以上,或Windows95/98/NT
其它:在DOS环境下需要DOS扩展服务文件DOS4GW.EXE

在日本没有发行的Mario2，en？怎么变成萝卜大叔啦？



菜单及菜单项功能简介

FILE

LoadROM
载入ROM文件
Free ROM
释放ROM文件(相当于关闭)
Directories...
设置系统默认目录
ROMHeader
将头部信息写入ROM文件,这是给那些dump rom的使用的,当然如果你发现有些支持电容/电池记忆的游戏不能正常工作,你也可以在这里再试着重写ROM的头部信息.
Write VROM
将信息重写入VROM,这个选项会在View下的pattern tables中着重介绍
Logwave Output
记录游戏中的wave信息(录音)



Start
开始记录
Stop
停止记录

Save PCX snapshot
存储当前的游戏画面,画面以PCX格式保存在系统指定PCX目录(可以在File下的Directories进行设置)

Save palette

存储当前游戏所使用的色盘

Exit

退出 Nesticle

CPU

Reset

重载ROM文件，这个选项相当于FC机器上的reset键，对一些大补贴游戏ROM(游戏合集卡带)来说，这是个非常有用的选项.

Pause

强行暂停(再按一次恢复运行)

Advanceframe

以单帧进行游戏,想抓连续动作就得用这个

Debug

调试选项

Trapbadopcodes

错误操作代码捕获，Nesticle会设置一个断点来报告这个错误

Heap check

堆检查

Trace

跟踪当前执行的代码段

Vint

在当前代码段设置一个虚拟的断点

Dump regs

将6502 CPU的当前寄存器值保存在系统指定的log目录下

DumpRAM

将RAM中的内容保存在系统指定的log目录下

DumpROMs

将ROM内容以ROM格式保存在系统指定的log目录下，这个选项可以将某些NES或是NNES的文件转成ROM格式的文件，不过还需要重写其header信息才能用

Dump Messages

将Messages对话框中的内容保存在系统指定的log目录下.

ROMPatcher...

使用ROM补丁代码

Save state

即时存储当前游戏进程(state),在游戏中可用0-9决定存储编号

Restore state

恢复当前编号的游戏进程，编号由数据键0-9决定

NESMovie

录制操作宏文件

Record

开始录制宏文件

Play

播放宏文件(注：使用Stop停止后可从停止处继续游戏)

Stop

停止

View

Messages

信息列表

Pattern tables

图案表格，双击相应图案(pattern)可对其进行编辑，再用先前提到的Write VROM进行保存,我们经常看到的游戏<1945>就是用这个方法做出来的.(注：保存的文件会覆盖原文件，请对原文件进行备份)

Name tables

名字表格,在这里可以查询相应画面上使用的tile编号，配合使用Pattern tables

(注：这个对话框很大，在分辨率低于640x480时很有可能会出现不能正常显示的情况)

Palette

当前游戏使用色盘的相关信息,在这里也可对使用色盘进行编辑

Waveoutput

波形输出窗口

Net (w)

该菜单只有95版本才有,尽管作者在附加文档中不只一次提到过将会在DOS中添加一部分网络功能，遗憾的是Nesticle停止了其后续版本的开发工作。

Connect (w)

连接

Start server (w)

连接 Nesticle 的服务器，这个对话框和上面的 Connect实际上是一样的，作者还没有完成这一部分的程序。包括modem的对战部分.

Disconnect (w)

断开连接

Chat window (w)

聊天窗口

View connection (w)

查看当前连接信息

Disable bg

屏蔽bg层

Tile caching

尽可能的将Tile放在cache中，如果你的cache够大的话，这个选项至少可以提高运行速度两到三倍

Scroll fix 1

固定卷轴层1

Scroll fix 2

固定卷轴层1

Settings

Input

Device1

设置输入设备1

Device2

设置输入设备2

Resolution

设置显示分辨率

Flip mirroring

翻转镜像

NES Timing

调整游戏运行速度

Sound

调整 Square wave 1

Square wave 2

Triangle wave

Noise

DPCM

Toggle sound

声音输出开关

Vsync

等待垂直回扫以防止图像撕裂

Frameskip

跳帧

Auto

系统根据机器频率自动选择

1

跳一帧

2

跳两帧

3

跳三帧

4

跳四帧

Misc

Show CPU use (w)

查看当前CPU利用率

Wait Vsync (w)

等待垂直回扫以防止图像撕裂

DirectDraw Info (w)

查看DirectDraw的相关信息

HideGUI

隐藏GUI,也可以在游戏中用SPACE切换

Show FPS

查看当前游戏运行每秒显示帧数

Messages popup

允许显示信息提示

State popup

允许显示状态提示信息

State backup

在Message窗口保留以前的信息

FPU copy

是否使用数字协处理器

About

关于Nesticle的版权信息页

另外Nesticle可以在启动时加以下参数:（95和DOS版本通用）



<filename>

ROM文件名

example:nesticle mario.nes

-res <xw> <yw>

设置启动时的分辨率

example: nesticle -res 640 480

-setinput <num> <type>
设置输入设备类型<num>是编号 <type>是类型
example. nesticle -setinput 1 GRAVIS'

-remapbut <device> <b> <a> <sel> <start>
设置输入设备的键值

-setkey <device> <u> <ur> <l> <r> <dl> <d> <dr> <b> <a> <sel> <start>
设置键盘键值
<device>是设备名KEY1,KEY2

-waitvsync
开启等待垂直回扫模式
-showfps
启动时显示FPS
-hidegui
启动时隐藏GUI
-load<rom>
自动载入ROM



example: nesticle –load mario.nes
-run<rom>
自动载入并运行ROM文件
example: nesticle -run mario.nes
-restore<rom>
自动载入并运行ROM文件,并且载入最后一次所存储内存
-sndrate<rate>
设置声音输出速率,缺省<rate> 为22050,可选择范围在(8000-44100)
example: nesticle –sndrate 44100
-sndblksize <s>
设置混频块的大小,缺省<s>为256,加大该数值可有效的减免游戏中的嘈音
example: nesticle –sndblksize 512
-nosound
不输出音乐音效,该参数可能导致某些游戏不能正常进行
-force8bit
强制声卡使用8位输出,该参数可以参正在某些准16位声卡上的不能检测到声卡的错误
-romdir<dir>
设置ROM存放路径
-savedir<dir>
设置存储文件的存放路径
-pcxdir<dir>
设置抓图的存放路径
-logdir<dir>
设置流记录文件的存放路径
-patchdir<dir>
设置patcher文件的存放路径
以下参数只在DOS版本中有效
-? 或 –h
显示参数行帮助文件
-disablelfn
不允许使用长文件名
-novesa
不使用VESA
-linear
强制对显存使用线性规划
-banked
强制对显存使用块性规划

附表:
Nesticle Vx.xx的全部文件列表

DOS4GW.exe	32位DOS扩展器
NESticle.exe	32位DOS版本的 NESticle
NEStcl95.exe	NESticle的95版本
NESticle.pal	系统所使用的色盘文件
GUI.vol	一些在GUI上使用的图像文件
Readme.txt	附加说明文档

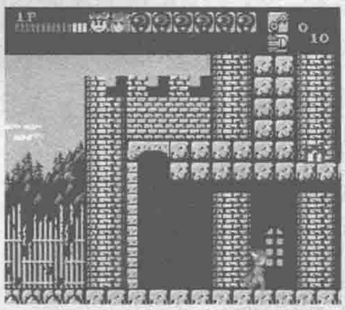
Bloodlust Software
bldlust@southwind.net
http://www2.southwind.net/~bldlust/NESticle.html

fwNES98

近一年来才展露头脚的FC模拟器,目前只公开发放了其DOS版本,98/11/16日,作者发放了fwNES98目前最新的0.302测试版本,据说FWNES可以支持100以上的Mapper. 很多在 NESticle 上不能正常模拟的 ROM 在FWNES都跑得很畅.不过由于作者将于99年初开始服兵役,所以作者所许诺的下一个版本是遥遥无期了.

硬件要求

CPU:586以上(作者推荐Pentium 166MMX以上)
RAM:16 MB以上
显示卡:必须符合VESA标准
声卡:8位或16位SoundBlaster兼容
操作系统:DOS 6.22以上,或Windows95/98
其它:在DOS环境下需要DOS扩展服务文件CSWDMPI.EXE



菜单及菜单项功能简介

File

选择载入ROM文件

Realtime Save

实时存储游戏进程

Hard/Soft reset/Exit to OS

Press Reset Button

重载ROM,就是FC上的RESET

Power off

关掉电源,(注:作者的意图可能是想通过这个功能来重新启动机器,遗憾的是这项功能在Windows下会导致一个页面错误)

Exit to DOS

退出fwNES98返回DOS

Video/Audio/Joystick setting

Setting Screen Mode

设置界面分辨率,fwNES98支持8种不同的分辨率,可惜有几种ModeX下的分辨率很多显示卡都不支持

Setting Audio Stuff

声音,声道设置,在这里你可以对NES的8种复合声效进行单个屏蔽

Setting Joystick

输入设备设置,如果你对fwNES98的缺省键盘键位设置不满意,也可以在这里进行设置

Nes timing/Emulator Setting

Setting Palette

调色盘设置

Setting NES Timing

NES计时器(时序器)设定,一些对机器进行过超频的朋友可以在这里重新设定 cycle per scanline值

Setting 6502 core

选择使用的6502内核,fwNES98支持两种6502内核

FMS 6502

FC模拟界较常用的6502内核,优点是性能稳定,缺点是相对执行速度较慢

ShuKondo S6502

日本人近藤周编写超级6502内核,优点是解读速度快,但遗憾的是该内核仍然不完善.

Setting Speed

速度设置,在这里设置跳帧数

Cheat Finder

NumberApproach

以数值方式查找

Continue

继续查找

Restart

重新查找,查找数值可分为字节型,字,3个字节(6502汇编中一个DWORD是3个字节)

Result

列出当前查找的结果

FuzzyApproach

以模糊方式查找

Continue

DEC

新的值比原值要小

INC

新的值比原值要大

EQU

新的值与原值相等

NOTEQU

新的值与原值相等

Restart

DEC

INC

EQU

NOT EQU

这些选项是软件中的一个bug,任选一项即可.作者已经声称会在下一个版本中修正这个错误

Result

列出当前查找的结果

MemoryEditor

内存编辑

CheatlistEditor

锁定地址列表

Debugger

6502汇编调试器,按'q'退出调试

GUI Setting

Language

提示语种设定,目前支持的语种有英文,中文及日文

Color

调节界面及提示信息用色

Theme

主题(作者目前仍没有完成这一部分的程序)

Msg

相关的一些信息设置

另外fwNES98可以在启动时加以下参数:

-help 显示Help画面

-m6502 使用Marat6502Core (预设)

-s6502 使用ShuKondo6502Core

-delay <数目> 如果模拟器太快的话.使用这个吧!

-cycle <几个CPU周期> 每条扫描线所用的CPU周期 缺省设置114

-vbline <几条扫描线> 垂直回描所用的时间 缺省设置 22

-irqad <调整值> IRQ调整参数缺省设置AUTO

-irqad2 <调整值> IRQ Adjust for Konami mapper: 缺省设置AUTO

-palette<色盘值> 0:iNES
1:Pasofami
2:Loopynes
缺省设置:2

-vgamode<分辨率>0:320x200 1:256x240 2:256x224
3:256x256 4:256x256S 5:640x480 VESA 2.0
6:640x480 VESA 2.0 Scanline
7:640x480 VESA 2.0 TV mofe
缺省设置4

-sound <设定值> 0:无 1:SB 2:AWE 3:PAS
4:Ultrasound Max
5:UltraSound6:Windows Sound System
7:ESS 8:自动侦测缺省设置8

-vsyncon 开启垂直回描同步 缺省设置 OFF

-vsyncoff 关掉 vsync

-60fps 固定60FPS

-frameskip <跳帧数> 预设值:0

-nojoy 不使用摇杆

-player1 设定player1的控制设备及控制方式

-player2 设定player2的控制设备及控制方式

-player3 设定player3的控制设备及控制方式

-player4 设定player4的控制设备及控制方式

0:Keyboard 1: 2 Bottom* 2: 4 Bottom
3:6 Bottom 4: 8 Bottom 5:SideWinder*
6:SNESPAD*

附表:

fwNES98缺省的控制按键列表

	Player1	Player2
A 键	DELETE	ALT
B 键	END	CONTROL
选择键	INSERT	
开始键	HOME	
右	Right-Arrow	L
左	Left-Arrow	J
上	Up-Arrow	I
下	Down-Arrow	K

其它系统保留热键

1-8	选择使用存盘记录编号
9	光线枪开关
0	FC Trainer side A/size B 开关
-	切换美版/日版摇杆对应方式
F1	在当前记录编号的记录文件中存入当前游戏进程
F2	取出当前所选择记录编号所存储的游戏进程
F3	模拟Reset键
F4	模拟电源开关
F5	FDS放片/取出
F6	FDS换面/换片
F12	抓图
F9	固定每秒60帧(只对太快的机器有用)

BackSpace	退出 fwNES98
Pause (Break)	CheatCode 开关
'	投币(?)
-(数字键盘)	调整IRQ
+(数字键盘)	调整IRQ
/(数字键盘)	VBLINE 减少
*(数字键盘)	VBLINE 增加

FWNES V0.302 的全部文件列表

FWNES98C.TXT	FwNES98 的中文说明文档 (big5)
ICONS.ZIP	GUI 上所使用的图标，将个文件中的内容解压到 ICONDATA 下
FONT.DAT	FwNES98 所自带的字库
WHATSNEW.TXT	更新说明
FWNES98E.TXT	FwNES98 的英文说明文档
2THM.EXE	将自己绘制的图标转换为 fwNES98 中 GUI 所使用的图标的存储格式，具体使用方法请阅读作者的 FAQ 部分
2FDS.EXE	用来修正某些 ROM 文件不能玩的问题，使用方法请阅读作者的 FAQ 部分
README.TXT	说明文档
ICONS.DAT	GUI 中使用的图标文件，你可以用自己做的图标替换它，源图标文件在 ICONS.ZIP 中，用 2thm.exe 转换成 custom.dat 后替换该文件即可
FWNES.EXE	主文件
HOW2DUMP.TXT	一个由作者提供的 dump rom 的教程

注　意

有很多朋友在使用fwNES98时都抱怨不能存储文件及读取文件,另外所提供的抓图功能也不正常,事实上这是作者在制作安装文件时所犯的一个错误所导致的,原因是WinZip在做安装文件时自动跳过了空的目录,而这些目录又是fwNES98查寻文件所必须的,解决方法是在 fwNES98 的目录下再建四个分别为RTDATA,SAVEDATA,PCXDATA,CFDATA的目录就可以解决.遗憾的是作者在文档中也忽略了这个问题.

FanWen Yang
E-Mail:yangfanw@ms4.hinet.net
http://net.dormc.nccu.edu.tw/~fanwen/index_e.htm (English)
http://net.dormc.nccu.edu.tw/~fanwen/ (Chinese)
Message Board :
http://edomain.tierranet.com/vert/bboard.mv (US)
http://w3mb.kcom.ne.jp/~oohashi/bbs/minibbs.cgi (JP)

FCSIM

发展时间不长的FC模拟器,作者是David Gan,由于作者在公布的测试版本文件包中所提供的资料非常简陋所以该软件有很多方面的信息不完整,而且该模拟器只有DOS版本,目前所能得到的最新版本是0.14,遗憾的是该模拟器的作者可能已经停止了其后续版本的开发工作,值得注意的是,FCSIM是以介绍的三个FC模拟器中唯一能正常模拟NAMCO经典名作《三国志》的模拟器，另外，深受FC迷们欢迎的《龙珠》系列游戏在该模拟器上也能被较好的模拟。

硬件要求

CPU:Pentium 75以上
RAM:16 MB以上
声卡:16位 SoundBlaster兼容(FCSIM不支持8位声卡)
操作系统:DOS 5.0以上,或Windows95/98/NT

FCSIM没有GUI,只能简单介绍一下热键

缺省控制键盘键位设定

	Player1	Player2
A 键	D	Z
B 键	A	X
选择键	ENTER	ENTER
开始键	SHIFT	SHIFT
右	Right-Arrow	DELETE
左	Left-Arrow	PGDN (Page down)
上	Up-Arrow	HOME
下	Down-Arrow	END

系统保留热键列表

+(数字键盘)	当前跳帧数加1
-(数字键盘)	当前跳帧数减1
1	改变当前分辨率(向后)
2	改变当前分辨率(向前)
3	开始录音
4	结束录音过程
5	模拟按下RESET键
6	开关Square A复音
7	开关Square B复音
8	开关Triangle复音
9	开关Noise复音
0	开关DWS复音
-	减弱声像输出量
+	增强声像输出量
H	强制锁定平行卷轴
V	强制锁定竖直卷轴
F1	将游戏当前进程存储在记录0上
F2	将游戏当前进程存储在记录1上
F3	将游戏当前进程存储在记录2上
F4	将游戏当前进程存储在记录3上
F5	将游戏当前进程存储在记录4上
F6	读取记录0
F7	读取记录1
F8	读取记录2
F9	读取记录3
F10	读取记录4
F11	选择声音输出频率(依次为5000Hz,8000Hz,11025Hz,22050Hz,44100Hz)
F12	将当前游戏运行画面以GIF格式保存下来
ESC	退出FCSIM

FCSIM 0.14全部文件列表

FCSIM.EXE	主文件
README.TXT	说明文档
WHATSNEW.TXT	更新文档

注　　意

FCSIM在启动时在ROM文件名一定要加符号"-",否则可能运行不正常,相反,有些ROM文件模拟的不正常你也可以尝试着不加"-"来启动,由于作者所提供的资料非常的少,具体为什么如此这般我也说不清楚,反正大家试试看就知道了。

例　fcsim -mario.nes <ENTER>
David Gan
E-MAIL:gjpland@hotmail.com

无责任评价:

NESticle　4.0分　+0.5分
fwNES　3.5分
FCSIM　3.5分

●酉告●

辣手秘技

SimCity 3000

SimCity 3000

同时按下 Ctrl,Shift,Alt,C 四键激活欺骗对话框输入

I AM WEAK
免费建造各种建筑，及公共设施。

CALL COUSIN VINNIE
在 Meet 窗口中发生“群众募捐事件”

ZYXWVU
在 Reward 菜单中增加一种名为 “SimCity Castle”的礼物，它会大幅度增加周围地区内的土地价值(注：该Cheat Code只能在拒绝了“群众募捐事件”后使用)

GARBAGE IN, GARBAGE OUT
允许建造所有的垃圾处理设施

POWER TO THE MASSES
允许建造所有的发电站

WATER IN THE DESERT
允许建造所有的水处理设施。

SALT ON
将所有的淡水变成咸水

SALT OFF
将咸水全部变成淡水

TERRAIN ONE UP
将地表提高一层

TERRAIN ONE DOWN
将地表降低一层

TERRAIN TEN UP
将地表提高十层

TERRAIN TEN DOWN
将地表降低十层

pay tribute to your king
得到所有的奖励

I love red tape
可以不受时间限制实施所有游戏中预设的法规

let’s make a deal
允许主动与临近城市交易

nerdz rool
高科技工业

皇朝霸业 WANG CHAO BA YE

在游戏过程中，键入“回车”键后输入以下字符串得到相应的密技功能：

JIZISHIHAODONGZI	金钱+1000
KESHI	水+1000
RENMEN	人口+1000
MEISAI	材料+1000
QIGAI	食物+1000
LIQUAN	科技+1000

纯爱手札

为主角命名时键入：
姓氏输入：大家
名字输入：一起来
匿称输入：华义

则该人物所有属性包括压力在内都变为599；所有女生都会出现且有很高的心动好感度，不过早乙女优美、美树原爱、馆林见晴、清川望在一开始不会登场

主角姓名输入：
姓：跟大家
名：做好朋友，
则一开始除诗织外，每个人都有很高的心动度、友好度！

生死之间 II

在游戏过程中，按下回车键，等屏幕左下角出现“?”后，输入以下密技可得到相应密技：

victory	过关
goto mission"数字"	1表示第二关，2表示第三关，依次类推．(example : goto mission1)
give spacem="数字"	加钱 (example:give spacem=50000)
destroy it	摧毁选中建筑和战斗单位
use all stations	使用所有的建筑和战斗单位

Road Rash

在游戏进行中输入XYZZY激活欺骗模式，输入以下代码

SPOON!
得到“nitro”

THWACK!
得到“chain”

K'THUNK!
得到“club”

BRIBE
清除路段上所有的巡警(kill cops?)

Knights and Merchants

在游戏进行中选中仓库(storehouse)同时激活财产

统计窗口 (inventory window)，再顺序点击：
第一行，第三项，
第二行，第二项，
第二行，第四项，
第三行，第一项
第三行，第五项
第四行，第一项
第四行，第五项
第五行，第一项
第五行，第二项
第五行，第三项
第五行，第四项
第五行，第五项

依次点击后，再点击第六行，第一项（弓箭），每项物品增加10个单位
第六行，第二项（马匹）， 完成当前任务

• Half-Life •

在游戏启动时追加参数“-sonsole”开始游戏，可得到变换地图的功能
(exainple: hl.exe –sonsole<ENTER>)

在游戏进行中按下“~”再输入以下字符串可得到相应的密技

IMPULSE 101	得到所有武器和弹药
/GOD	上帝模式
/NOCLIP	穿墙
/MAP xxxx	到地图XXXX(X为字符和数字)，以下是地图代号

字符串列表
单人游戏
c0a0；c0a0a；c0a0b； c0a0c；c0a0d
c0a0e；c1a0；c1a0a；c1a0b；c1a0c
c1a0d；c1a0e；c1a1；c1a1a；c1a1b
c1a1c；c1a1d；c1a1f；c1a2；c1a2a
c1a2b；c1a2c；c1a2d；c1a3；c1a3a
c1a3b；c1a3c；c1a3d；c1a4；c1a4b
c1a4d；c1a4e；c1a4f；c1a4g；c1a4i
c1a4j；c1a4k；c2a1； c2a1a；c2a1b
c2a2；c2a2a；c2a2b1 c2a2b2；c2a2c
c2a2d；c2a2e；c2a2f；c2a2g；c2a2h
c2a3；c2a3a；c2a3b；c2a3c；c2a3d
c2a3e；c2a4；c2a4a；c2a4b；c2a4c
c2a4d；c2a4e；c2a4f；c2a4g；c2a5
c2a5a；c2a5b；c2a5c；c2a5d；c2a5e
c2a5f；c2a5g；c2a5w；c2a5x；c3a1
c3a1a；c3a1b；c3a2；c3a2a；c3a2b
c3a2c；c3a2d；c3a2e；c3a2f；c4a1
c4a1a；c4a1b；c4a1c；c4a1d；c4a1e
c4a1f；c4a2；c4a2a；c4a2b；c4a3
c5a1

多人模式/死亡模式
boot_camp；bounce；datacore
lambda_bunker；snark_pit
stalkyard；subtransit；undertow

冒险课程
t0a0；t0a0a；t0a0b；t0a0b1
t0a0b2；t0a0c；t0a0d

/GIVE xxxx：得到物品（XXXX为物品代号字符串），以下为物品列表

ITEM_AIRTANK
ITEM_ANTIDOTE
ITEM_BATTERY
ITEM_HEALTHKIT
ITEM_LONGJUMP
ITEM_SECURITY
ITEM_SODACAN
ITEM_SUIT AMMO_357
AMMO_9MMAR
AMMO_9MMBOX

AMMO_9MMCLIP
AMMO_ARGRENADES
AMMO_BUCKSHOT
AMMO_CROSSBOW
AMMO_EGONCLIP
AMMO_GAUSSCLIP
AMMO_GLOCKCLIP
AMMO_MP5CLIP
AMMO_MP5GRENADES
AMMO_RPGCLIP
WEAPON_357
WEAPON_9MMAR
WEAPON_9MMHANDGUN
WEAPON_CROSSBOW
WEAPON_CROWBAR
WEAPON_EGON
WEAPON_GAUSS
WEAPON_GLOCK
WEAPON_HANDGRENADE
WEAPON_HORNETGUN
WEAPON_MP5
WEAPON_PYTHON
WEAPON_RPG
WEAPON_SATCHEL
WEAPON_SHOTGUN
WEAPON_SNARK
WEAPON_TRIPMINE

Holiday Island

在游戏进行中同时按下 Ctrl + Alt + Shift + G 可获得无限金钱

Starcraft Expansion Set: Brood War

星际争霸之母巢之战
以下网罗的 cheat code 只能使用在 single-player 下

black sheep wall	显示全部地图
breathe deep	增加 500 个单位的 gas
game over man	任务强制失败
man over game	立即完成当前任务
medieval man	自由升级建筑单位
modify the phase variance	免费制造各种单位
requirements noglues	强制使对手不能使用魔法(psionics)
operation cwal	立即完成生产任务
ophelia(X)	选关（X 代表选择关数，如 terran10, Zerg5, Protoss7）
power overwhelming	GOD MODE,这个不用多说了吧.
radio free zerg	Zerg之歌(?),自己试试吧(必须使用 Zerg 方)
show me the money	得到 10,000 个单位的 gas 和10,000 个单位的 minerals
something for nothing	升级所有单位
the gathering	能量（energy）无限
there is no cow level	完成当前任务
war ain't what it used to be	取消 war fog
whats mine is mine	增加 500 个单位的(minerals)

MAX2

在游戏中输入以下字符串

[maxspy]	杀死地图上所有的敌人，包括动物
[maxstorage]	将仓库中所有的资源加满
[maxsurvey]	显示地图上所有的建筑
[maxsuper]	提升士兵能力(只提升选中范围内的)

别忘了括号哟！



Men In Black

在游戏中激活主菜单后，输入dougmatic 回到游戏（多试几次），按ESC后输入

KILLEM	Kills Villians
GIVEME	得到全部武器
HEALME	加满能量
LOADME	无限 ammo
MOVEME	得到全部剧情的自动 SAVE文件
PROTECTME	无敌
AGENTJ	变成 Agent J
AGENTK	变成Agent K
AGENTL	变成Agent L
AGENTX	变成Agent X
ARCTIC	Arctic Level

Myth 2

在游戏开始时按住SHIFT后点击NEW GAME,即可选关

进入隐藏关

在第三关时，渡过小溪时会到达一个村落，在遭到袭击后沿小溪右边走到一个土丘，会看到三只懒洋洋的青蛙，派醉侏儒炸掉它们后，完成任务可看到游戏制作人员的几幅图片，和一张被瞄准的鹿的图片，接下来就可以进入游戏一个的隐藏关。

WING COMMANDER V : Prophecy

在座舱中按住SHIFT同时依次输入

goodtarget	启动自动修正瞄准方式
dynomite	启动作弊方式
CTRL + C	让碰撞后对机体的损害程度减少到最低
CTRL + I	无敌
CTRL + K	自爆
CTRL + F12	毁坏目标中的敌舰，如敌舰有防护体系，则先破坏对方防护体系

在模拟任务(simulator mission)中输入alswantsmoreships, 再按Z键，可使用其它人战机。

Rogue Squadron 3D

在Setting选单中password栏输入以下信息

CHICKEN	可以使用AT-ST
CREDITS	看制作人员名单
DIRECTOR	在high scores 榜中增加可以观看游戏中所有的过场动画的选项
GUNDARK	激活回力反馈摇杆控制
HIKEN	隐藏次要武器
IAMDOLLY	无限生命
LOKJOT	降落修理
MAESTRO	在High Scores 榜中增加可以播放所有游戏中音乐的选项
NEUC	消灭雷达上所有的敌人
NUMBERTWO	次要武器弹药量无限
TIEDUP	使用 Tie Interceptor
TOUGHGUY	得到所有的宝物
FARMBOY	使用Millennium Falcon

Railroad Tycoon II

在游戏中按下"Tab"键，输入

king of the hill	增加个人资金 $100,000
cattle futures	增加个人资金 $1,000,000
powerball	增加公司资金 $100,000,000
slush fund	增加公司资金 $1,000,000
let me in	可以进入一些原本不能进入的地区
speed racer	提升车辆行驶速度
amd103	将所有机车头换成AMD-103
show me the trains	可以自由购买所有的机车头型号
viagra	增加城市成长速度及范围
bigfootgold	直接胜利
bigfoot	直接赢得胜利（试试看有什么不一样）

Blood II

按"T"键后输入

MPGOD	无敌
MPKFA	得到所有武器
MPAMMO	子弹全满
MPCLIP	使用非主视觉观察模式
MPHEALTHY	补满生命
MPWHEREAMI	显示当前座标
MPBEEFCAKE	增加Core
MPKILLEMALL	消灭场景内的所有敌人
MPSPEEDUP	加速（1-5）
MPSTRONGER	加强力量（1-5）
MPCALEB	改变使用的角色为Caleb
MPOPHELIA	改变使用的角色为Ophelia
MPISHMAEL	改变使用的角色为Ishmael
MPGABBY	改变使用的角色为Gabriella
MPGOSHOPPING	得到所有的道具
MPNICENURSE	增加25点生命值
MPREALLYNICENURSE	增加300点生命值
MPWARD	增加25点防护值
MPNEWCROWARD	增加100点防护值
MPTAKEOFFSHOES	隐形
MPHERKERMUR	攻击力增加三倍

Age of Empires

按回车激活密技输入方式，输入以下字符串

ICBM	弩车的攻击范围变成100
HOYOHOYO	将已方牧师的速度变为6，生命变为600（超级牧师？）
HOME RUN	立即获得胜利
STEROIDS	建筑物建造速度加倍
BIG BERTHA	攻城器（Catapult）的最大攻击距离达到16，直径10 FLYING DUTCHMAN 高级战船（Juggernaught）可以在陆地上移动
NO FOG	战争中不再有雾
HARI KARI	摧毁你所有的建筑和单位
DIEDIEDIE	杀死地图上所有的生命
RESIGN	投降
REVEAL MAP	显示整个地图
PEPPERONI PIZZA	得到1000个单位的粮食
COINAGE	得到1000个单位的金子
WOODSTOCK	得到1000个单位的木头
QUARRY	得到1000个单位的石头
GAIA	控制动物
E=MC2	骑兵带上核子武器
JACK BE NIMBLE	攻城器发出混合弹药

Age of Empires: Rise of Rome

在游戏的聊天窗口中输入以下字符串:

king arthur	把鸟变为巨龙
grantlinkspence	把动物变为动物之王
pow big mamma	得到新的战车单位
convert this!	新的僧侣单位
stormbilly	得到一个高科技机器人Zug 209

Army Men

按一下 [ESC 键] 键，然后输入以下字符串:

Succumb	任务失败。
Triumph	任务胜利。
Omnisicient	切换不同的视角。
Pyromancer	切换右键爆炸功能。
Aeroballistics	全力增加空中力量。
Invulnerable	使 sarge 不受伤害。
Telekinetic	传送 sarge 到世界中的任何一个地方
Plethora	弹药全满。
Occultation	秘密模式。
Kahuna	无敌

• Baldur's Gate •

在游戏目录下的Baldur.ini中的[Game Options]添加"Cheats = 1"一行，在游戏中按 Ctrl + Tab 激活密码输入的控制台，输入以下信息可得到相应的密技（再按 Ctral + Tab 关闭控制台）,

Cheats:TheGreatGonzo()	召唤十个小鸡杀手来保护你
Cheats:FirstAid()	得到5个healing potion、5个neutralize poison potion、1个stone to flesh scroll
Cheats:Midas()	得到500金子
Cheats:CowKill()	如果你离一头母牛近的话就能创造出一个母牛攻击的符咒
Cheats:DrizztAttacks()	创造一个敌对的Drizzt
Cheats:DrizztDefends()	创造一个友好的 Drizzt
Cheats:CriticalItems()	展开游戏中所有关键的物品
Cheats:Hans()	将你的角色移动到一个临近自由的地带
Cheats:ExploreArea()	整个区域被探索完全

101st Airborne

在游戏进行时输入以下字符串可得到相应密技功能:

AirNormandy	重新空投士兵到诺曼底
AngryManDinners	给士兵食物
Iknow	显示所有德军、装备以及建筑物内部情况
TraitorTraitor	选中的士兵投降
PrisonPod	移去所有降落伞
Weasel	可使用地图上所有士兵
YouGoSquishNow	杀掉地图上所有德军
Helllive	杀掉地图上所有德军
Ihaveyounow	地图上所有德军投降
Beef	杀掉地图上所有母牛?

COMMANDOS: Beyond the Call of Duty

游戏进行中输入字符串“GONZO1982”或“1982GONZO”开启欺骗输入方式,再按以下键组合

SHIFT+V	所有敌人变成瞎子
SHIFT+X	瞬间移动
CTRL+I	无敌
CTRL+SHIFT+N	任务胜利
CTRL+SHIFT+X	????

以上密技只适用于英文版本

Commandos: Behind Enemy Lines

选关密码

第二关	4JJXB
第三关	ZDD1T
第四关	RFF1J
第五关	K4TCG
第六关	MIR4M
第七关	7QVJV
第八关	K99XC
第九关	AAAX1
第十关	JSGPW
第十一关	CMODD
第十二关	JGHD3
第十三关	PUUWW
第十四关	WT348
第十五关	139P0
第十六关	L9IPV
第十七关	5LIMV
第十八关	YJOJG
第十九关	YFCWJ
第二十关	GDKWT

密技部分和其资料版“beyond the call of duty”相同

Caesar 3

在游戏中进入 Senate 时,点击 Emperor 可得到 500 元,累计得到 3000 元以上时,再点击“Give to city”,同时在对话内依次点击“all”,“give”,“Give to city”.结束,再回到你的城市,看看发生了什么?

如果嫌上面的方法赚钱还是太慢的话,可以试试下面的密技

ALT + V 立即胜利

ALT + C 如果你的钱少于5000的话那么就可以得到更多的现金

Deer Hunter 2

在游戏中输入以下字符串得到相应密技功能

dh2tracker	在地图上显示所有鹿的位置。
dh2shoot	使你进入附近鹿的猎杀范围。
dh2deadeye	射击镜头
dh2honey	引诱鹿靠近你的位置
dh2circle	引诱你接近一头鹿
dh2sightin	使你的武器没有目标攻击范围限制
dh2wright	飞行模式
dh2doolittle	你的行动将不会惊吓到动物

camera set deer1 使用鹿的视角
camera set player 正常视角
camera set crow# 使用乌鸦的视角
camera set fox# 使用狐狸的视角
dh2flash 使你跑得飞快
dh2supaflash 使你跑得和生物人一样的快
dh2thunder 雷鸣
dh2light 闪电
dh2rain 下雨
dh2snow 下雪
dh2blizzard 天气循环变化加快
dh2deerzilla 巨鹿

•HOUSE OF THE DEAD•

在主选单，按住CTRL键输入以下字符串获得相应密技功能：

SKIDMARX 启动密技及修改人物属性选单
CREATURE 启动测试怪物功能

Heretic II

在游戏中按键盘左上方的「~」键进入 console 模式，再输入以下字符串

playbetter 无敌
twoweeks 增强力量
meatwagon 杀掉所有怪物
victor 杀掉所有怪物（包括boss）
angermonsters 怪物变得愤怒
crazymonsters 怪物变得疯狂
kiwi 穿墙
showcoords 显示座标
weapprev 选择前一种武器
weapnext 选择下一种武器

spawn <item>：得到物品

物品 <item> 列表如下：
item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkeyitem_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel

item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey

Incoming

在游戏主选单中依次输入NUMBERONED-ACRESTREET开启欺骗选项,在里面可以选择5个全新的关卡及很多调试选项

在游戏中按住SHIFT同时输入

WIREWEWAITING	关闭贴图
WHATSTHEPOINT	让画面变成小圆点
SOLIDASAROCK	无敌
FLATBROKE	关闭阴影
GOURAUD	GOURAUD阴影开启
OLDMACDONALD	保护农场不受跳起的奶牛伤害
FLYMETOTHEMOON	在月球上竞赛
HAVEALL	得到所有的一切
SUPERDAISY	一枪干掉所有的敌人
SUPERSHOOT	超级出击
INVUNERABILITY	金刚不坏
INFINITELIVES	无限生命
INFINITEWEAPONS	无限武器

F2键	简易射击
F3键	金刚不坏
F4键	无限生命
F5键	无限武器
F6键	漂亮的爆炸
F7键	退出
F8键	存盘
F9键	调进度
F11键	重新开始

King's QUEST Ⅷ

在游戏的控制画面同时按下"CTRL"+"SHIFT"+"7"后输入以下字符串

NoConCollide	快速模式、穿墙模式等
ConCollide	关闭快速模式
Teleport	地图会完全显露,然后在世界地图上点击一个地点后主角就会被传送到那里去
Bump	使主角向前移动一点然后穿墙
Give	得到物品。只要输入相应的物品名字和数量就可以得到要求数量的该物品。

(example Give Dagger 2)

以下是完整的游戏物品列表

item0= Dagger
item1= SmallAx
item2= BroadSword
item3= Mace
item4= LakeSword
item5= SkelKingSword
item6= BattleAx
item7= WarHammer
item8= Pike
item9= LongSword
item10= FlameSword
item11= TempleSword
item12= SmCrossbow
item13= AzrielHammer
item14= SmCpndCBow

item15= ShortBow
item16= LongBow
item17= CrossBow
item18= CpndCrossbow
item19= FlameBow
item20= IceCrossbow
item21= WeeperEyes
item22= DemonRocks
item23= SkelBow
item24= SlmSlime
item25= WitchBolt
item26= Lava
item27= Fists
item28= Icycle

防具物品

item29= LeatherGloves
item30= LeatherArmor
item31= LeatherBoots
item32= ChainMailShirt
item33= ChainMailGloves
item34= ChainMailSuit
item35= PlateMail
item36= BronzePlate
item37= FullArmor
item38= Helmet
item39= TempleArmor
item40= GodArmor

生命和魔法物品

item41= Mushroom
item42= SacredWater
item43= Crystal
item44= ElixerOfLife
item45= Clarity
item46= Invisible
item47= Invulnerable
item48= Strength

道具

item49= RingOfDeadHero
item50= Ashes
item51= Candle
item52= SilverCoins
item53= MagicMap
item54= RopeAndHook
item55= RingOfLight
item56= KeyToDeathMaze
item57= Mold
item58= BrokenShield
item59= RustedBrokenShield
item60= HearingHorn
item61= AntiPoisonFlower
item62= GreenMushroomPiece
item63= Rock
item64= IronLock
item65= OakRoot
item66= LodeStone
item67= CrystalPyramid
item68= BlackDiamond
item69= AmberGlow
item70= BasiliskTongue
item71= FireGem
item72= PipeCap1
item73= PipeCap2
item74= DragonKey
item75= RockKey
item76= BlueAdamant
item77= JailKey
item78= DecipheringAmulet
item79= Paddle
item80= Feather
item81= GoodSkull
item82= BadSkull
item83= RoundKey
item84= SquareKey
item85= Ladle
item86= hmhand
item87= Mask1
item88= Mask2
item89= Mask3
item90= Mask4
item91= Mask5
item92= Piece1
item93= Piece2
item94= Piece3
item95= Piece4
item96= Scroll
item97= LadyBell
item98= RustedLock
item99= KeepKey
item100= StoneOrder
item101= MetalShaft
item102= TruthKey
item103= LightKey
item104= OrderKey
item105= MarbleTablet0
item106= MaskMedalian
item107= Grail
item108= Mask3B
item109= Piece5
item110= UniHorn
item111= SpellPage
item112= Mask1A
item113= Piece1A
item114= DarkPyramid
item115= ShardFuse
item116= MarbleTablet1
item117= MarbleTablet2
item118= MarbleTablet3
item119= GriffRoomKey
item120= GriffCageKey
item121= ClockShaft
item122= HookDown
item123= HookUp
item124= SpinningMask
item125= Orcbow
item126= Spear

item127= IceShard
item128= IceLever

Lucreto 的权利物品

item129= LucretoFire
item130= NoRanged
item131= NoArmor
item132= BirthdaySuit
item133= Logo1
item134= Logo2

god	开启上帝模式
ungod	从以上模式回到正常状态
ruth	复活节彩蛋（下同）
welch-piel	同上
oscar	同上
rocket	同上
testCast	长时间暂停

Lode Runner 2

在游戏进行中按 [Esc] 键退出游戏显示选项菜单，接着输入 "glazed donut" 打开欺骗模式，接着回到游戏按以下键获得密技

F3	向后一个关卡
F4	向前一个关卡
ALT + F12	得到五条生命
ALT + 8	每一次得到十个炸弹
ALT + K	"beach ball"威力升级
ALT + I	"Inviso"威力升级
ALT + T	"Morph"威力升级
ALT + B	"Cloak"威力升级

NBA LIVE 99

在主画面选择ROSTERS，然后在下拉菜单选择CUSTOM TEAM，在为球队命名时输入以下任一队名，就会出现隐藏球队。

EA Europals
Hitmen Coders
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
Hitmen Rebounds
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

(注:有关在NBA LIVE 99中出现飞人乔丹的方法现在谣言很多，现在所知道的最可靠的方法是使用www.easport.com主页上的关于99赛季(52场比赛)的patch文件，然后在游戏创造角色时在名字一栏输入 "EAMAN"就可以了，在游戏中他会变成真正的飞人乔丹，在扣篮时可以看到他吐舌头，遗憾的是在技术列表中还是没有他的技术统计，没法了，将就将就啦 ..)

Need for Speed 3: Hot pursue

在游戏中的任何菜单画面输入下列英文，可获得不同的秘技功能如下：

madland	可选择一条充满危险的疯狂赛道
rushhour	赛道上将增加很多电脑控制的流动车辆.

empire	打开隐藏赛道.
elninor	获得性能最好的EL赛车.
merc	另一种性能怪异的赛车.
gofast	玩家的任意车辆将获得超级引擎.
allcars	获得游戏里所有的隐藏赛车.

输入以下的字符串可得到不同的车辆

go01	Miata
go02	Toyota Landcruiser
go03	Cargo Truck
go04	BMW 5 Series
go05	71 Plymouth Cuda
go06	Ford Pickup with Camper Shell
go07	Jeep Cherokee
go08	Ford Fullsize Van
go09	64/65 Mustang
go10	66 Chevy Pickup
go11	Range Rover
go12	School bus
go13	Taxi - Caprice Classic
go14	Chevy Cargo Van
go15	Volvo Station Wagon
go16	Sedan
go17	Crown Victoria Cop Car
go18	Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19	Grand Am Cop Car
go20	Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21	Cargo Truck (same as 03)

Populous: The Beginning

在游戏过程中同时按住TAB和F11激活输入框，输入字符串"byrne"开启欺骗模式，返回游戏后在游戏进行中使用下列组合键

TAB + F3	获得全部魔法术
TAB + F4	获得全部建筑
TAB + F5	所有魔法加满魔法值

SiN

游戏进行中按下"~"键再输入以下字符串

/health 999	生命值999
/wuss	得到全部武器
/superfuzz	上帝模式
/wallflower	没有目标
/spawn magnum	得到大酒瓶
/spawn shotgun	得到霰弹枪
/spawn assaultrifle	得到袭击来福枪
/spawn rocketlauncher	得到火箭发射筒
/spawn sniperrifle	得到狙击枪
/spawn heligun	从断路器得到大枪
/spawn reactiveshields	得到反动盾
/spawn rockets	得到火箭
/spawn coin	得到一条生命
/spawn health	得到一个加血包
/spawn cookies	得到一包饼干
/spawn lensflare	得到灯光效果
/spawn ChainGun	得到链条枪
/spawn BlueCard	得到兰色通行证
/spawn OrangeCard	得到橙色通行证
/spawn YellowCard	得到黄色通行证
/spawn GreenCard	得到绿色通行证
/spawn IdentCard	得到身份鉴别卡
/spawn KeyRing	得到小钥匙
/spawn MoneyBag	从银行抢夺到袋子生命
/spawn Dollar	
/spawn Evidence	明显的纸张
/spawn Decoder	得到解码器
/spawn PulsePart1	得到第一部分的脉冲加农炮

/spawn PulsePart2	得到第二部分的脉冲加农炮
/spawn PulsePart3	得到第三部分的脉冲加农炮
/spawn Chemsuit	得到保护服
/spawn Blueprints	得到建筑地点的设计蓝图
/spawn U4 sample	chemplant的样本
/spawn Silencer	标准武器的消音器

The 5th Element

在游戏主菜单输入以下字符串后选择新游戏进入游戏得到相应游戏功能:



RALPH	关卡选择
DAVID	生命无限
THIERRY	敌人步伐变慢
JEROME	盾牌
OLIVIER	得到所有武器
FANETTE	所有目标
BENOIT	所有电影
JOEL	所有密技可用

近距离作战III
《俄国前线》前瞻

运行平台:WIN95
类　型:即时战略
公　司:ATOMIC GAMES

I 再现巴巴罗萨战役

二战历史上著名的大战役之一:巴巴罗萨战役,再次被微软旗下的ATOMIC GAMES作为该公司的二战(CLOSE COMBAT)系列的第三部:《俄国前线(THE RUSSIAN FRONT)》,再现于众玩家面前。该系列看上去一次比一次做得更好,正以自身不断地提高来拉住广大玩家的心和钱包。从一开始,该系列的第一部《诺曼底登陆》就展现了一种令人激动的游戏方式——在二次大战的硝烟中,即时指挥以班为单位的战斗团体作战,这是一种真正的微观视野:你体会到战斗中的每一个小兵所扮演的角色。不幸地是,游戏中表现平平的各种效果及已经被嚼得没味儿的题材使该作品大打折扣。系列的第二部《遥远的桥》以更大的场景、更逼真的士兵心理及更出色的战略成分增加了游戏的可玩性,可惜老生常谈的市场花园(MARKET GARDEN)行动及对那些关键性的大桥和村庄的争夺,同样使玩家们感到乏味。

现在更大更酷的版本即将出笼了。《俄国前线》受到了很高的期望,该游戏从德军入侵苏联开始,到苏联红军攻入德国,跨越了1941到1945年间的军事历程,从一个德国或苏联下级军官的角度,真实再现了历史战争的场面。在每一场战斗中,你不仅要指挥手下士兵、车辆和支援部队的行动,还要负责升级和维护的工作。胜利后可以获得升职和指挥更多部队和装备的嘉奖。战争的进程随着玩家推动。士兵们在玩家前进或撤退的命令下,越过战役中的每一个场景,准备迎接新的战斗。可能在所有的战斗中,你都只是作为班长参加,但游戏给你带来的成就感却远大于此。

微软二战系列的特点在于精确表现一个班长对战争的视角和理解。因此,和前作一样,《俄国前线》也具有遭遇战、主攻战、迂回战,建筑物和地形的高低效果、进入建筑、散兵坑及堑壕躲避、弹药限制等特点。游戏的中心部分,仍然是每个士兵在战斗中的心理状态。他们对战斗的反应是非常真实的(也是不可预测的),受到各自力量、能力和士气指数的影响。在遭到进攻时,他们会开火还击,自动寻找并校正射击目标,并在军官的高声口令下重新集结。

II 恢弘的时空跨越

《俄国前线》是二战系列中,首次跨越四年时间及整个战争历程的游戏(前作都是一场单独的战役)。它包括了在俄国战线上的所有重要战役,从1941年入侵开始,经过莫斯科保卫战,斯大林格勒保卫战等等,一直到1945年柏林陷落。战争的宏大也影响到指挥能力、部队士气及战斗经验、科技和战斗装备、天气、地形等重要因素。精雕细凿的战斗场景比前作中的大出两倍,让你有更多的战术战略上的机动和选择。游戏的真实性由于季节概念的引入而得到了更大的提高(战士的服装、士气及机动性都受到天气变化的影响)。

在开始阶段,玩家作为一名下级军官(班长)参加战斗。游戏的记分系统会根据你在战场指挥上的成功或失败,在军衔上给予提升或贬降,直接影响到你以后能指挥的部队数量,也关系到你给装备维修和升级的能力。和《装甲元帅》系列一样,玩家手下部队的士气和经验,会随着不断经

历的战斗而提高(如果活下来的话)。经过多场战斗洗礼的战斗单位在游戏的进程中会变得越来越富有经验和价值,逐渐成为你在战略安排上的重要棋子。而如何从战略的角度安排你的部队,以保证你在关键时刻能拥有最合适的部队组合,也成为了战斗中致胜的关键。

游戏中有超过三百种队伍(班)、一百多种武器、六十种不同类型的士兵、八十种机动车辆和自行火炮,甚至提供了远程重炮。而最重要的新角色是指挥官,在危急的时刻和地点,他的出现可以极大地提高鼓舞部队的士气,或者重新聚集已崩溃的部队,让他们再次投入战斗。坦克在战斗中的作用更为突出了,有几场在西伯利亚平原上发生的战斗完全是坦克会战。

为了让战斗显得更真实,《俄国前线》中的AI和精神状态被结合在一起。在该游戏的网站上,JOHN ANDERSON(AI系统设计总监)就新的AI系统中一些有趣的部分作出了说明:

一支没有军官的队伍在面对人数多于自己的敌人部队时会感到惊慌,敌人一旦开火,他们很可能会四散奔逃。队伍在人数处于劣势、被包围、被坦克攻击、在开阔地被阻击、遭到埋伏时,都会处于精神紧张状态。部队在人数上占优、埋伏敌人和杀死敌人时,通常士气高涨。将指挥官移到崩溃的部队附近可以使他们重新投入战斗。经验丰富的部队在行动中能采取更好的战术。比如,经过设定,一个班在移动时,前面的一个或多个士兵会停下来给后面的部队提供掩护。

战略AI部分也有提高:

电脑会分析玩家以前在不同的场景中对部队作出的调度情况,然后调整自己的部署以对付玩家。电脑通过以前的记录,分析玩家的购买倾向(坦克、枪炮和兵种),然后调整自己的购买计划。电脑在遭到攻击时,有时会采取看上去似乎不均衡的部署方式,其实想伺机攻击你的侧翼。

III 一些小改进

实际上众多的小变化揉合在一起,就形成了大变化。虽然界面还是保持不变,但玩家们还是能感到游戏中的改进。最大的提高是拥有了下达多种组合命令的能力和在地图上连续标记设定,后者可以让你的部队按指定的路线进行长距离移动。在微软的网站上还列出了另外一些有趣的改进:

误伤自己人的事很有可能发生,尤其是在使用机枪或威力巨大的爆炸装置时。可以将油桶或爆炸性的物品打炸,有时还会引起连锁反应。曲线攻击的武器,例如迫击炮,碰到高处的树枝会提前引爆,并向树下撒下致命的金属碎片。利用高热穿破装甲的破甲弹在拥有双层空气装甲或主动装甲的坦克面前,会显得力不从心。着火的战车内的弹药在火焰的烧烤下会引起第二次爆炸。在冬天下,没有配备寒冷气候所须燃油和装备的战车将寸步难行。在看不到敌人的情况下,根据声音也能判断出附近是否有敌方战车。在密林或布满岩石的地形,战车会无法动弹。

《俄国前线》还提供了几个可修改的关卡和关卡编辑器。玩家可以自己设定调度区域、胜利地点、必须占领的军事要地,选择最初的部队配置并将它们与各战役联在一起创建多地图的军事行动。遗憾的是,你仍不能建造自己的地图。

IV 不断的进步与提高

微软的二战系列正朝着正确的方向发展。它不停地以新东西新挑战拉回玩家的心。ATOMIC GAMES对玩家们的反馈奉若神明的态度将意味着:无论它走到哪儿,都会有追随者。1999年初,《二次世界大战III:俄国前线》将出现在商店的橱窗中,我们有理由期待那一时刻的到来。

《神话II》

MYTH 2

Soulblighter



我方成员

1.ALRIC 2.BOWMAN(弓箭手) 3.BERSERKS(野蛮人) 4.DWARVES(矮人)5.JOURNEYMAN(游侠) 6.MORTAR DWARVES 7.WARRIOR(战士) 8.DECEIVER（欺骗者）9.WARLOCK(法术士) 10.TROW(巨人)

敌方成员

1.DARK ARCHERS 2.SOULLESS(离魂客) 3.GHASTS(死尸) 4.WIGHT(自爆死尸)5.THRALL 6.WARLOCK(法术士) 7.BREUNOR(野人) 8.SPIDER(蜘蛛) 9.GHOLS(捷鬼)10.MYRKRIDIA 11.MAUL(野猪人) 12.FETCH(雷魅) 13.STYGIAN(盔甲武士) 14.BIG MYRKRIDIA15.TROW(巨人) 16.SHIVER 17.SOULBLIGHTER

Mission 01-

关卡名称:WILLOW CREEK 关卡编辑器关卡名称:VILLAGE

状况描述:村庄(小河,流水,村民)

敌人:死尸

任务提示:

1.Willow Creek村庄受到攻击。消灭所有攻击者并护卫城镇中心。

攻略提示:

1.你可以命令战士停止冲锋挡住敌方攻势以给你的弓箭手更多时间射击。敲击空白键以停止他们。
2.只有一名战士与死尸战斗将是一场苦斗。从远处干掉死尸会更安全。

Mission 02-

关卡名称:SALVATION 关卡编辑器关卡名称:GRAVEYARD
状况描述:浓雾,下雨,沼泽,高地,墓园
敌 人:武士,死尸
任务提示:1.在墓地中某一处关着被俘虏的村民。找到并且释放他们。
2.护送他们到安全的地点。
攻略提示:1.把你的弓箭手排成一列以集中他们的火力并给他们明确的指示。
2.雨可能扑灭矮人的手榴弹(grenades)。
3.栅栏能够用弓箭手的刀子破坏它们;当然如果你真的情急拼命的话,也可以炸毁它们。
4.最好使坟墓不受干扰。
5.如果你没让任何一个墓地守卫逃走敲响警报,会更容易救出人质。
6.如果你无法阻止守卫逃走,试试从不同的方向攻击他们会比一个方向更容易成功。

Mission 03-

关卡名称:DOWN A BROKEN PATH 关卡编辑器关卡名称:TOWN GATES
状况描述:鸟语花香,林间小路,城村
敌 人:离魂客,捷鬼,死尸
任务提示:1.城镇Tallow的安全就靠你了。跟随Rarik到城镇大门。
2.确保他(Rarik)活着到达城镇。
攻略提示:1.如果Rarik离你的部队太远,停止跟随他。他将再度靠近你们。
2.没有必要杀死所有的敌人。
3.一次干掉一组敌人的部队。
4.把树当作掩护,以躲避离魂客射出的矛。
5.使用矮人对付像骷髅兵一样慢速度的单位最有效。
6.使用弓箭手对付像离魂客一样长距离攻击的单位最有效。

Mission 04-

关卡名称:INTO THE BREACH 关卡编辑器关卡名称:OUTSIDE KEEP
状况描述:乡间小路,城堡
敌 人:武士,弓箭手,捷鬼,骷髅
任务提示:1.突破男爵的城堡的外部防御。
2.让可隐形的探路侏儒偷偷进入城堡内,并降低吊挢。
3.战斗进入这个城堡里,然后找到进入Keep的大门入口。
攻略提示:1.使用一到两个战士冲散敌方弓箭手的队形。
2.尽可能地让你的部队远离战火。
3.村庄的草地可当作火焰箭的助燃物。
4.探路的矮人在不碰触敌人,不攻击敌人,不使用炸弹的行动前提下将可保持他的行动隐密性。
5.探路的矮人将必须等到某个守卫去打开侧面的大门才可进入堡内。
6.越过吊挢时,好好使用你的战士保卫你的弓箭手和矮人。

Mission 05-

关卡名称:THE BARON 关卡编辑器关卡名称:INSIDE KEEP
状况描述:城堡内部建筑
敌 人:弓箭手,武士,战士
任务提示:1.男爵被逼至绝路,但是,仍可能逃掉。守住在Keep的南侧角落的秘密入口。
2.追捕和杀死这个背信忘义的男爵。
攻略提示:1.在较小的空间内,如门厅 走廊等地方使用手榴弹 或者迫炮,将造成更大的伤害 。
2.在Keep中的大厅有敌方弓箭手守卫着,你应该更小心谨慎地接近。
3.弓箭对穿盔甲的敌方战士是不会造成伤害的,但他对爆炸却相当敏感。
4.尽管Baron的体型肥硕,但是他移动却很快速。一次从不同方向攻击他,相当有用。

Mission 06-

关卡名称:GONEN'S BRIDGE 关卡编辑器关卡名称:DESTROY BRIDGE
状况描述:河流,野外
敌 人:自爆尸,捷鬼,离魂客
任务提示:1.你的队伍被黑暗的势力所追踪。找到Gonen's 的桥(梁)并通过它。
2.Garrick,你的白盔队长,必须生存。
3.破坏你(们)通过后的桥梁。
攻略提示:1.一直保持移动的状态;如果你没有快速到达桥梁,你们将会有许多..伙伴!...。
2.如果牺牲一,两个单位或者将他们抛在后面能够拯救更多其他的人,不要犹豫不决。
3.你的部队跑得比骷髅更快速而且有时能够脱离战区。
4.有一条以上的路线可到达桥梁位置。看看有没有指示的路标。
5.如果Garrick的生命力降低,治愈他。
6.游侠的斗篷可以让他避免被死尸麻痹,但是爆炸仍会造成伤害。
7.游侠能够治愈自爆死尸,防止它爆炸并使它变得无害。

Mission 07-

关卡名称:BEYOND THE CLOUDSPINE关卡编辑器关卡名称:REPAIR THE WORLD KNOT
状况描述:河流,瀑布,野地
敌 人:离魂客,骷髅,
任务提示:1.将你的Dwarves(矮人)带到世界结界(World Knot)。
2.利用Dwarves(矮人)修复它。
3.进入世界结界(World Knot)逃跑。
攻略提示:1.你可以利用快速移动的单位引诱敌人远离你的弓箭手,或者给你长距离攻击的单位更多时间去搞乱敌人的队形。
2.把矮人聚集在一起行动,是一件危险的事。
3.让你所有的矮人一起修理世界结界(World Knots),会比较快速。
4.选择矮人之后,点在任何一块世界结界(World Knots)大碎片上。他将把它放在正确的地方上,然后等待你的下一次命令。

Mission 08-

关卡名称:THE GREAT LIBRARY 关卡编辑器关卡名称:LIBRARY
状况描述:图书馆外侧
敌 人:雷魅,自爆尸,捷鬼,骷髅
任务提示:1.守卫图书馆入口,直到游侠(Journeyman)带回总法典(Total Codex)。
2.带着游侠(Journeyman)从世界结界(World Knot)逃跑。
攻略提示:1.随时移动,并常常转动你的队形以面对敌人不同方向的攻击。
2.随时注意地图上的小红点,你才可以知道下一次的攻击在哪里。
3.如果你放弃守在图书馆前面这块区域,你将被判失败。
4.野蛮人(Melle Units)对付入侵的捷鬼(Ghols)最有用。
5.弓箭手和矮人从较高的位置发射武器,将会比平常射更远的距离。
6.把弓箭手用来对付严重威胁性的敌人像雷魅(Fetch)和自爆死尸(Wights)。

Mission 09-

关卡名称:GATE OF STORMS 关卡编辑器关卡名称:ESCAPE MADRIGAL
状况描述:下雪、雪地,村庄
敌 人:Myrkridia
任务提示:1.大船Vigilance停泊在港口。将Alric带上这艘船。
攻略提示:1.在地图四周散布着增援的部队。
2.有许多路线可通往船只。直线前往绝不是最好的主意。
3.Alric有三个强大的魔法可以使用。用在对付群集的部队最有效。
按下特殊能力键并攻击其中一名敌人即可 。
4.甚至当他没有魔法使用时仍然是一名凶猛的战士,就是不要失去他。
5.不要去攻击不是对你发动攻击的敌人部队。尽可

能避开Myrkridia。

6. 身体受伤的Myrkridia将失去理智地攻击最靠近的单位，不论是朋友或者敌人。

7. 港口在城镇的另一侧。

8.Alric对闪电攻击具有极高的抵抗力。引敌人对Alric攻击，相对可以保护其他队员。

Mission 10-

关卡名称:LANDING AT WHITE FALLS 关卡编辑器关卡名称:LANDING

状况描述：海边，船只，炮轰

敌 人：离魂客，自爆尸

任务提示:1.在岸上的大炮炮轰Vigilance。通过沿岸的防御并找到敌人大炮。

2. 有两组大炮成员。杀死他们。

攻略提示:1. 利用野蛮人(Berserk)掩护弓箭手攻击离魂客(Soulless)。

2. 当弓箭手在垂死边缘时，赶快治愈他。

3. 不要浪费时间在沙丘中，冲破敌人的防线，直捣黄龙，向敌人的筑垒前进。

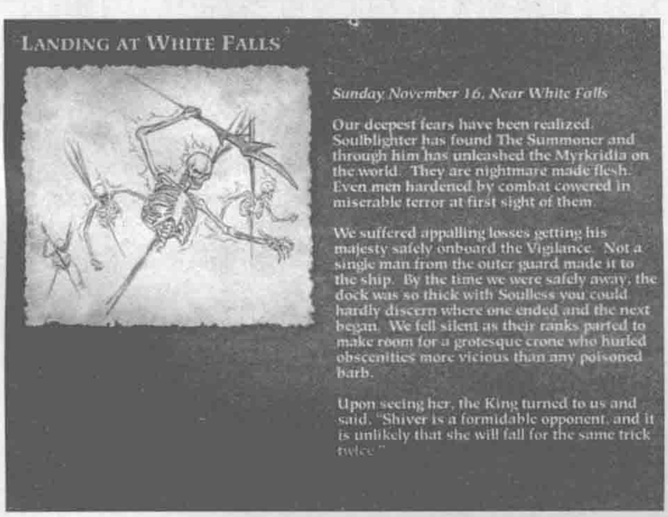
4. 火焰箭用在对付离魂客(Soulless)非常有效。

5.有很多条路线可以离开海岸,同样地,也有不同路线可以到达敌人的筑垒。

6. 一旦进入城墙内部，直接冲向大炮处。有两组大炮必须摧毁。

Mission 11-

关卡名称:THROUGH THE ERMINE 关卡编辑器关卡名称:AMBUSHED NIGHT



状况描述：夜晚，流水，小丘，月圆，静谧

敌 人：野狼，野人。

任务提示:1. 在充满敌意的森林中度过一晚。

攻略提示:1. 你可以远离火堆找到一个更容易防御的位置。

2.野狼移动的非常快速。将野蛮人(Berseks)放置在矮人(Dwarves)和弓箭手(Bowmen)之间会是一个较好的做法。

3. 靠近河边的某些植物砍下后，可以找到游侠(Journeyman)用作治愈法术药引的曼陀罗草的根。

4. 不要亵渎野人(bre'unor)的圣地(圣坛，神殿)。

Mission 12-

关卡名称:THE STAIR OF GRIEF 关卡编辑器关卡名称:MOUNTAIN PASS

状况描述：下雪，雪地，狭谷，山路

敌 人：离魂客，蛮力士

任务提示:1.敌人部队一直逼近。在敌人必经的山隘处埋伏，当必要时向后撤退(转进?!)。

2. 干掉所有的敌人。

攻略提示:1. 你可以将你的矮人和弓箭手放在山隘上方的岩石突出处对敌人施以火雨般的攻击。

2. 如果游戏一开始你就失去你的矮人的话，游戏后半段你将有一段很艰苦的日子要过。3.把你的炸药留给野猪人(Mauls)吧。

4. 如果时间上允许的话，在一波一波的攻击之间在地上埋设一些炸药。

5. 利用快速移动的单位，引诱敌人到你埋设炸药地点的中央。

Mission 13-

关卡名称:THE DECEIVER 关卡编辑器关卡名称:DECEIVER

状况描述：下雪，雪地，山壁

敌 人：离魂客，蛮力士

任务提示：1. 搜索冰河，找寻Deceiver。在Soulblighter's的部队杀死他以前，找到他。

2. 使用Deceiver的权杖并施咒文以使他苏醒。

攻略提示：1. 游戏一开始不需要跟着游侠(Journeyman)走。

2.火球会随地形起伏,因此将火球引到峡谷中,则可利用地形将火球的伤害减到最小。
3.跟随身上有权杖的野蛮人(Berserk)。你将利用他将Deceiver复原。
4.试着诱引敌人,包括排成一列的法术士(Warlocks)在内,让他们互斗。他们越混战,对你越有利。
5.你能够成功地找到Deceiver而不杀死任何人。

Mission 14-

关卡名称:WITH FRIENDS LIKE THESE关卡编辑器关卡名称:TROW
状况描述:堡垒,旗帜,血河
敌人:巨人,捷鬼
任务提示:1.经过十二分钟以后,你必须控制四面或者更多面的旗帜。
2.如果在任何时候,你控制所有六面旗帜,你就算获胜。
攻略提示:1.捷鬼(Ghols)不会袖手旁观。他们将攻击你的部队而且有可能重新夺回你所占领的旗帜。
2.你不必杀死巨人(Trow),但是杀死它,达成目标会更快。
3.巨人(Trow)跑的比你更快。想要逃赢他们是不可能。
4.在你对付巨人(Trow)前,让你的野蛮人好好宰杀躲躲藏藏的捷鬼(Ghol)一番。
5.几名弓箭手(Bowmen)能够对巨人(Trow)造成一定程度的伤害值。
6.不要只用一小群人对付一只巨人。你需要一大群的野蛮人(Berserks)。
7.要派人保卫着弓箭手(Bowmen)。
8.你没有足够的部队守卫所有的旗帜(Flags)。



Mission 15-

关卡名称:WALL OF MUIRTHEMNE关卡编辑器关卡名称:CAPTURE MUIRTHEMNE
状况描述:沙漠,废城墙,城墙
敌人:雷魅,Myrkridia
任务提示:1.古代首都被黑暗势力的部队占领了。找到城墙的弱点,并派你的Dwarves(矮人)用迫击炮炮轰,摧毁它。如果失去所有的Dwarves(矮人),任务算失败。
2.清除守卫这个城市的部队并清出空间给空中的攻势。
攻略提示:1.散布在城市四周的城墙碎片,提供你闪避炮火的屏障。
2.你在一个地方停的越久,你被炮火击中的可能性越大。
3.炮火将会落在部队的前进方向上;当你听到他们开火,往相反方向移动会更安全。
4.将你矮人(Dwarves)的位置排开一点或是交错放置,当那些在后面位置的矮人攻击时,可以让最靠近敌人的矮人有机会逃跑。
5.你的巨人(Trow)比你的矮人(Dwarves)更容易被当成大炮的目标。
6.不要太依赖巨人的力量。不过当你到达城墙时,你将需要一或两个健康状况良好的巨人。
7.城墙上有缺口的地方,是最容易被破坏的。
8.为了能够朝城墙攻击,使用“攻击地面”(指定攻击)的按键。
(游戏默认是Control键)

Mission 16-

关卡名称:THE IBIS CROWN关卡编辑器关卡名称:CATACOMBS MESH
状况描述:幽冥地狱,山洞
敌人:矮人,弓箭手,
任务提示:1.寻找在Muirthemne城市下面的地下墓地里的朱鹭王冠(Ibis Crown)。

你的游侠(Journeymen)至少要有一个存活着,以找回王冠。
攻略提示:1.当幽灵部队彼此互斗时,不要妨害它们。
2.并非所有的幽灵都是怀有敌意的。
3.让你能够用来对付长距离攻击的单位。
4.每条路线有不同的危险。
5.如果你所面对的部队看起来十分的厉害,也许还有另一选择,不必要与它们正面冲突。
6.用来对付死掉的幽灵,同样有用。

Mission 17-

关卡名称:RED EMPTION 关卡编辑器关卡名称:DEFEND MUIRTHEMNE
状况描述:沙漠,废城墙,城墙
敌 人:Myrkridia,巨大Myrkridia
任务提示:1.保卫Muirthemne的城墙。不要让任何敌人通过你的部队并深入城市中。
攻略提示:1.Guard(游侠升级之后的身分)同样拥有治愈的法术而且一样能够携带 曼陀罗草的根(治愈法术的药引)。
Heron Guard所遗留下的草根。
2.不要让捷鬼(Ghols)有机会在你的城墙边放置炸药(Satchel Charges)。
3.如果你无法保护城墙,试着防止敌人从斜坡靠近城墙。
4.将大体积的敌人施法变成你的部队。

Mission 18-

关卡名称:RELIC 关卡编辑器关卡名称:TAIN SHARD
状况描述:林野,草坡,河流
敌 人:野猪人(Maul),离魂客,雷魅
任务提示:1.重新取回Tain。
攻略提示:1.火,是用来对付飘在空中的离魂客(Soulless)的有效武器。
2.用Deceiver的第二项法术,Binding Dream,将敌人转变成你这方。
你可以按下特别行动键("T"),然后将滑鼠点向你要施法的敌人。
3.Deceiver的法术对不死单位(如死尸,骷髅...)无效。
4.绝对不要错失能转变敌人的机会。
如果你将位于敌人部队前方的敌人转变成我方,它将回头并拖慢敌人前进的速度。
另一方面,如果你转变敌人部队后面的一个,你便有可能在这场战斗中存活下来(赢得这场战役)。

Mission 19-

关卡名称:THE SUMMONER 关卡编辑器关卡名称:INSIDE THE TAIN
状况描述:洞窟,水晶墙,冒烟,阴寒
敌 人:雷魅,蜘蛛,Myrkridia
任务提示:1.Tain充满障碍和陷阱。你将需要Dwarves(矮人)和Deceiver。让他们存活到最后。
2.找到和杀死Summoner。
攻略提示:1.矮人(Dwarves)能够捡起水晶。当矮人(Dwarves)靠近水晶原本所属的地方时,他将自动扔下水晶。
2.先利用矮人(Dwarves)的炸药伤害Myrkridia,然后再派Heron Guard(游侠升级后的身分)干掉他们。
3.如果你觉得雷魅(Fetch)相当碍眼,试着将靠近他们的Myrkridia转变成我方,让它们狗咬狗。
4.有一个魔法物品是Deceiver能够捡拾使用的。
5.召唤者(Summoner)可以将你的部队传送到Tain的不同地区。

Mission 20-

关卡名称:A MURDER OF CROWS 关卡编辑器关卡名称:SOULBLIGHTER'S CAMP
状况描述:Soulblighter的营地
敌 人:野猪人,Soulblighter
任务提示:1.在Soulblighter的营地中散布着被囚禁的部队。
释放其他被囚禁的部队,包括Deceicver。
攻略提示:1.当你逃离牢房时,注意守卫巡视的路线。不要一次对付一个以上的野猪人(Maul)。
2.你不可能跑的过捷鬼(Ghols)。干掉他们以防他们通知Soulblighter。
3.你对Soulblighter所做的任何攻击都只是自取灭

亡。
4.只要你一有机会,就将你的炸药及曼陀罗草的根补满。
5.你必须找到在营地中的一块水晶,可以用来释放Deceiver。任何人员都能够拿取它。

Mission 21-

关卡名称:THE WALL 关卡编辑器关卡名称:DAM
状况描述:水坝,河流,荒地
敌 人:野猪人,雷魅,捷鬼,骷髅,弓箭手,自爆尸
任务提示:1.Alric率着部队顺流而下,不要让敌人将水坝炸毁而淹死Alric他们。
攻略提示:1.派一些野蛮人到敌方密集处,破坏他们的队形,以免让他们对水坝造成威胁。
2.不要将矮人(Dwarves)置放在水坝上以免他们不小心地将水坝炸毁。
3.随时注意河岸和你部队的背后和两翼。
4.你的施术者(Warlocks)的第二项法术是混淆(Confusion)。防御性的法术。
5.受混淆的单位较容易被你的部队干掉。

Mission 22-

关卡名称:SHIVER 关卡编辑器关卡名称:BATTLE1
状况描述:沙漠,小山丘
敌 人:离魂客,Shiver
任务提示:
1.Shiver和她的部队受困在峡谷中。杀死她。
攻略提示:
1.你所有的成员都是英雄。他们的攻击距离以及准确度比一般的部队更长远,更精确和更快速。
2.Deceiver对抗Shiver法术的能力比你其他成员更好。
3.震颤梦(Tremor Dream),Shiver的震地波法术,有时能够被快速移动的单位躲开。

Mission 23-

关卡名称:TWICE BORN 关卡编辑器关卡名称:BATTLE2
状况描述:大河流,沙洲
敌 人:雷魅,骷髅,自爆尸,Myrkridia,Soulblighter
任务提示:1.Soulblighter 在河对面。杀死他。
攻略提示:1.
你能把他们当作战斗缓冲并且可以捡拾他们掉落的物品,但是,你就是不能在战斗中指挥他们。
2.当Alric使用他的剑时,不要太靠近他。
3.Alric的剑用来对付大集团的敌人部队是一件非常强力的武器。
4.记得,你能够治愈Alric。
5.Mohir是以夺取肉体形式而夺走生物生命的一种暗黑生物。你能够在他们攻击或站立时干掉他们。

Mission 24-

关卡名称:THE FORGE 关卡编辑器关卡名称:SOULBLIGHTER
状况描述:岩浆地形,冒烟,岩浆
敌 人:离魂客,Myrkridia,Thrall,Soulblighter
任务提示:1.Soulblighter 将粉碎 Cloudspine。Alric 必须与Soulblighter正面相对并杀(死)他。
攻略提示:1.Alric仅有三个法术可以使用。就算是大集团的敌人部队,假如你的部队能够对付他们,就尽量不要用到Alric的法术。
2.The falling debris within Tharsis 不会对你的部队造成多大的伤害,除非是接近死亡的那些成员以外。
3.为最后的大对决,尽可能保存你的部队。

GAME OVER ■



银翼杀手

《银翼杀手》全攻略

《银翼杀手》(Blade Runner) 由著名游戏公司Westwood制作，一个有着4CD容量的3D冒险游戏，在图像、声音、情节等方面都有着杰出的表现。这个游戏是个有多结局的游戏，但笔者在这里只介绍了一个结局，其它的有待玩家自行摸索。

操作简介：

鼠标：右键拔/收枪，左键连续点击，移动速度会加快(遇见敌人时常常用到)

健盘 ESC 调出游戏菜单

F2 存盘(致胜法宝)

F3取档

F6查看个人电脑系统

Enter 略过谈话(对E文不通的人相当有用)

场景一

Runciter's犯罪现场

在犯罪现场外和LAPD官员谈话，搜索现场，发现铬合金碎片(Chrome Debris)。走进Runciter's，和老板谈话，直到他给你一封信。点击摄影机后，同他说话会给你一张光盘，点击房间后面的书桌，你会在地板上发现玩具狗(Toy Dog)，筷子包纸(Chopstick Wrapper)，在书桌上发现糖果(Candy)。回到车旁，点击车进到内部，飞往警察局。

警察局

着陆后，走进电梯选择第2层，从走廊进入右边的主机房间。先点击右面小电脑获取同伴的线索，再使用ESPER分析所得到的光盘。选择左边的图像，用鼠标拖出一方框围住要分析的物品，将会发现桌上的Sushi menu，露西(Lucy)及她左脚的装饰(注意：露西隐藏在老虎笼旁边)。选择另一幅图像，发现嫌疑犯照片及车牌号码等。

回到走廊，可到对面去训练射击技术(也可不去)。走进电梯，坐到第3层(警察实验室)，从Dino处得到信息后回到飞车内，选择唐人街为目的地。

唐人街

同伙计谈关于露西的事，跟随Zuben进入厨房，同他谈话。当Zuben泼汤时立刻按动鼠标(失去他的话，他会在你回家的路上偷袭你)，跟随Zuben穿过门进入小巷。继续走过巷底进入门内(不要和拾垃圾的人谈话，否则将失去Zuben)。走上楼梯，进入走廊，点击门，Zuben将攻击你，打败他吧！回到车旁，与Gaff谈话，然后飞往自己的(McCoy's)公寓。

McCoy's公寓

进入公寓电梯，选择"McCoy 88F"。进入卧室，可以看看电视，到阳台逛逛，真累啊，先睡睡吧。

场景二

从电话里得到Guzza的消息后，飞车到Tyrell Building。同守卫谈话后，乘电梯来到Grav测试控制房。拾起地上的Earring和Brochure，进入Grav测试房。在测试房内，得到Dog collar、Take－out box。点击尸体后，点击监视器将得到一光盘。在大厅同美丽的Crystal相遇，她将告诉你一大堆信息(唔，我听不懂)问守卫关于犯罪现场的事，然后飞回警察局。

进入电梯，选择第2层，在主机上download/upload线索，再使用ESPER分析得到的图像。注意嫌犯的头

部及他的后袋、小狗和硬纸盒食物。进入对面，点击地面的板条箱，同警官谈话，有必要的话再练练射击，反正没危险。

每次要去监狱之前点击自己，访问你的个人线索数据库。选择clueicon (magnifying glass)，从所列目录中，点击"Grigorian A"和"Grorian interview B"。进入电梯，选择监狱（Lockup)，和Spencer Grigorian谈话。再回到车内，选择Animoid Row为目的地。到远处和Hassan交谈，再同旁边的女士交谈。来到左边的街道，进入 Bullet Bob's。同Bob谈话，购买弹药。退出商店（没事做可以拔枪试试，嘿嘿……)。走到另一条街道，来到 Hawker's Circle，和Mama Isabella谈关于嫌疑犯Sadik和 Tyrell犯罪现场的事。来到中国酒吧，同酒保谈话，再从右边退出来到Green Pawn，找Izo谈话（如果他没有站在商店门口的话，过一会再来吧)。喀嚓，Izo给我拍了一张照片，怎么能随便侵犯我的肖像权呢！我拾起照像机怒冲冲走进Green Pawn。岂有此理，门是锁着的，"砰"，撞开门来到地下室，点击武器或板条箱。走出后门，从铁梯爬上去，哇！Izo居然敢恐吓我，看我不收拾你。

就在此时，漂亮的Crystal出现了，关键时刻总会有美人相助，看来我运气很好。返回车内，飞往"Dna Row"。

从左边来到Dermo Design，进入里面，看见Moraji被镣铐锁着,赶快朝他手腕附近的位置射击，之后立刻退出，回到街道并尽量远离入口处。爆炸以后，同Moraji谈话，再与警官对话后，走上楼梯来到Luther/Lance's apartment。

点击服装模特儿头部得到黑面具(Black mask)，再点击左边的监视器得到线索。退出公寓，穿过街道来到Chew's Eye Works，进入后，询问关于Eisenduller、The Twins、The envelope的事宜。退出后，从左边小巷来到一栋建筑物旁，进入 Bradbury Hotel。走过长廊，从屏幕底部退出，进入右边的门，这时你身处在大厅里，从打开的门进入，继续穿过房间后从左边退出。从浴室爬上阶梯，一瞬间，你将看见Sadik跑出去，赶快追他吧。在墙边是些被毁坏的家具，点击右边的每个抽屉，然后从屋顶爬出去。

此后游戏会自动进行，哎！我这么神勇居然被打倒了，有没有搞错。

场景三

Yukon旅馆

在阴影左边处磨掉绳索，走到玩具旁边，点击其脚后跟处，再点击玩具。出房间之前点击椅子下面的乳酪，同Leon在旅馆大厅谈话以后，从左边退出。来到街道外面，点击汽车和底板上的一块东西。从左边走出街道，向右回到车内，返回警察局主机房间上载或下载线索，然后飞往精神病院（Hysteria Hall)。

精神病院

问卖热狗的人有关露西和乳酪的事，进入左方停车场同一男子谈话。进入 精神病院，看见露西在那里（注意：露西应该在精神病院里玩游戏，如果不是的话，你又得辛苦多跑几趟了)。同她谈话，咦？怎么她突然跑了呢，赶快追吧。唉，居然被她甩掉了，回到车上，选择Animoid。赶到后到处与人交谈以后，飞到死亡夜总会（Night Club Row）去潇洒一下吧！

死亡夜总会

首先进入右边的威尔士酒吧(Taffy Lewis' Bar)，同Gordo谈话（注意：Gordo 同露西一样，对游戏的进行有着直接的影响，他总是穿一件红色上衣)。在舞台附近徘徊直到他终止演讲。怎么跑了，追吧！

如果Gordo有枪就干掉他，否则的话，就让他逃走。再进入对面的Early's Bar，点击舞蹈演员，当保安走过来以后，坐左下处的旋转椅，你将来到一私人休闲室和一红头发的人谈话。他走以后，从左边退出。当 Dektora跳完舞后，进入左边Dektora的房间和她进行一段长长的谈话。

接着又是一个美人救英雄的故事……穿过隧道从右边退出。从台阶走上去，你又会碰见Crystal，道完谢后又返回Early's Bar。Crystal离开以后，走上楼梯来到设计房，碰见Dektora。在闪光的一瞬间，Fire！跟随Dektora 从梯子追到阁楼，向其中的一个衣橱射击。Dektora出现了，怎么，要开打？唔，好男不跟女斗。再

次和Crystal诉诉衷肠，本节结束。

场景四

地道（Under Ground）

注意：在这里，任何东西攻击你都别对他心慈手软。

离开地铁站从左边进入，穿过隧道，回到破墙内。从金属门出去后来到一交叉口直向左走，从上方的检修孔钻出去。啊哈，回到家了，该松一口气了吧？不行，同Rajif谈话完毕，返回地道。

重新回到那个交叉口，从隧道开口处向右进入电梯房。乘电梯来到一个和我差不多穷的人家里，同他聊一会儿，在桌上找到申请表后，从右面退出，来到Luther/Lance's地下实验室的入口。哇，好大一只耗子，赶紧回到屏幕右下处，在它快走完木板的时候将它毙掉。走进实验室，这两兄弟果然在谈天，干掉他们俩（还是一个？）。点击他们身后的两台监视器，你将获得一张光盘和一份有关Guzza的文件，走上楼梯，来到Luther/Lance的公寓，点击监视器，听听Guzza说什么。回到还在睡觉的那个人家里，从左上方的金属门出去，遇见Guzza后立刻双击鼠标从左边退出，离开地道开始返回你的公寓。

在隧道里，Clovis将抓住你并且残忍地折断你的手指，当他松开你的时候，立刻从屏幕底部退出。这下终于能够平安回家了，最后的一幕也终于开始了。

场景五

在公寓里，走到卧室接听电话，然后再次返回地道。当你身处在一个有着大水池的房间里的时候，走进屏幕上部的门，然后向北方走，突然出现了两只大老鼠！我这样一个容易受伤的男人，还是从左边躲开吧（别学我）。最后一次见到Crystal，还有一个Sadik布置的炸弹陷阱，点击闪光处可化解。向上走，Sadik出现了，认真对付这最后一场战斗。走进Moon Bus，你将遇见垂死的Clovi，不用开枪，听听他发人深省的遗言吧！

完了吗？OK，你赢了！可这场胜利到底意味着什么呢？

注：此游戏有多种结局，而且每次重玩的时候线索会略有不同，欢迎大家同我切磋。



Baldur's Gate 柏德门

■ 附近环境概述

Baldur's Gate是Faerun大陆的Western Heartlands中最大的城市，位于西部近海边，离River Chionthar入海处50海里的北岸，此城以交通发达闻名，由四位貴族联合统治。

Western Heratland除Baldur's Gate外，还有其他三个较小的城镇，分是Candlekeep、Beregost和Nasnkell。整个地域大多是绿森地区，其中最大的是CloakWood Forset，它位于Baldur's Gate南面、Candlekeep北面，林中长满了榆树、山毛榉等高大灌木，据闻有不少罕见的生物也居住于森林中。在森林以外，地域南部有高山和荒地，这里也有不少邪恶的怪物出没，如Gnoll和Gibberling等。

■ Baldur's Gate 知多一点点

《Baldur's Gate》是一个传统西式RPG的电脑游戏，可能各玩者对这类型游戏不太熟识，以致对这个游戏有很多疑问.以下会就各常见问题作出解释。

问：什么是AD&D？为什么会说《Baldur's Gate》是一个AD&D游戏？

答：AD&D是一个西式桌上RPG(不知何谓桌上RPG的读者，可以假设它是一个类似大富翁的纸上游戏)，它有一套完整的游戏规则。《Baldur's Gate》就是使用AD&D的规则(如战斗系统、魔法系统等)，所以它是一个AD&D游戏。

问：什么是Forgotten Realms？它和《Baldur's Gate》又有何关系？

答：Forgotten Realms是AD&D的其中一个世界，它有其一套的文化历史、宗教背景等，《Baldur's Gate》的游戏舞台就是在这个Forgotten Realms的世界上。

问：还有其他AD&D的电脑游戏吗？

答：AD&D这十年来出过不少电脑游戏，少说也有十数个，其中以《魔眼杀机》系列较为大众熟悉，这系列的游戏也是以Forgotten Realms为背景，冒险的地点则在《Baldur's Gate》这个城市北部一个叫Waterdeep的地方。

问：好了，现在我对AD&D也有些少认识了，不过对游戏中很多名词却不甚熟识。什么是Saving Throw?

答：Saving Throw(SV)是对一些事情的抵抗力，例如SV Against Posion就是在中毒时，角色(Character)要掷d20，得出数字大于该SV就可尽量减少伤害。SV Against Rod / Staff / Wand就是对魔法杖、Against Petrify / Polymorph是对石化及变身法术、Against Breath Weapon是对龙焰、Against Spell是对魔法。注意一些魔法若SV成功的话，可完全免受伤害，一些是受伤减半，也有的是不容许SV而必中的。SV会随Level上升而下降，不同Class和Race亦会有不同SV。

问：所谓Reaction +1、+2等又是什么？

答：当角色在某些情况下与NPC打交道时，NPC会掷骰决定反应，当Reaction有+时，所掷得的数字会较佳，NPC较易会有友善的反应。

问：没有某一类Weapon Proficiency而使用该类武器会有何后果？

答：会较难命中，困难度因不同Class而异。但注意有些Class是不可使用某些武器的。

问：什么是THAC0？(注意，这是数字的0不是字母的O)

答：THAC0(全称为To Hit Armor Class to 0)简单来说是命中率，数字愈低愈易命中，最差为20。

问：什么是AC？

答：AC（全称为Armor Class）是根据人物的装备（如盔甲）、能力值、魔法物品（如Bracer of AC6）等而计算出来的数字。简单来说就是装甲值，数字愈低愈佳，最差为10，最佳为-10。

问：为何我的角色很多时都不能命中对手？
答：要回答这个问题，我们先要知道如何才能命中对手。当作出攻击时，电脑会掷D20，再以下列公式计算：「自己的THAC0」-「对手的AC」，若少于或等于「所掷结果」则=命中所以，自己的THAC0愈低或对方的AC愈高，就会较易命中对手。

问：还是不明白到底是怎样？
答：让我举个例：『玩者Raistlin正在攻击名为Titan的可怕怪物，Raistlin的THAC0是15而Titan的AC是2，15-2=13，所以Raistlin只要掷D20得13以上，就会命中』

问：刚才常提到D20,那是什么?D4、D8又是什么？
答：D就是骰子（Dice），后面的数字就是骰子的面数。D20就是20面骰，打以掷出由1至20的各个整数。顺带一提，1D4+1即是把四面骰得出的结果加上一，所以结果会是2-5。

问：刚才常说掷骰，我怎么看不见有人在掷骰？
答：掷骰的工作是由电脑做的，玩者不会看到所得数字，只会看到数字所影响的结果。

问：我的Fighter的Strength是18，但为何之后又多了个数字？
答：Fighter的Strenth若是18，会再多分100份，由01至100，数字愈大，Strength愈高。

问：为什么我的Elf Fighter的Constitution只至多只有17？
答：某些Race的Ability有上下限。

问：什么是HD？
答：HD即是怪物的Level,HD愈高的怪物愈难对付，HP也愈高。

问：什么是Magic Resistant？



答：就是魔抵抗力，这不同SV，因为MR是对所有法术（不论有没有SV）都有效的。某些生物有MR，某些魔法物品也会令配带者有MR。注意AD&D的MR计法和Diablo不同，看看以下一例：『Titan这种可怕生物有50% MR，有魔法师不知死活地向Titan投掷Fireball，Titan掷MR（用D100）得49，表示这个Fireball对他完全无影响。若他掷得51的话，则MR失败，但由于Fireball是个有SV的法术，仍可掷SV』

问：Weapon Proficiency旁的星星是什么？最多可有多少粒？
答：没有星表示你的角色不懂得使用该类武器，一粒星表示学会，若你是Fighter的话，你可以把某项技能升至两粒星，那表示你已熟习使用该类武器，可以得到+1 To Hit和+2 Damage，攻击速度也会快了。到了Level 5时，Fighter可以再加多一粒星至三粒，那时你已是该类武器的大师级高手（Master），可以+3 To Hit和+3 Damage。据闻，当再升级是，将会有High Master和Grand Master的称谓，能力也会再加强。

问：游戏内有很多数值，有些是愈大愈好，有些则相反，究竟是怎样的？
答：让我作一总结。
愈大愈好的数值：Ability、To Hit、Damage
愈小愈好的数值：Saving Throw、THAC0、AC、Casting Time

■ 创造人物心得篇

对于RPG而言，人物设定是重要的一环，AD&D桌上游戏的人物设定颇为复杂，因此今次的主题是引导对AD&D陌生的玩者设定合心意的角色。人物的设定主要分为五部份：决定种族（Race）、职业（Class）、善恶（Alignment）、六项基本能力（Abilities）和技能（Skills），以下会逐一介绍。

■ 种族（Race）

AD&D的世界中最普遍的是Human、Dwarf、Elf、Half-Elf、Gnome、Halfling六个种族，这亦是玩者可选择的六种族。

Humans

人类是Faerun上最主要的种族，人类的特色是能力平均，什么职业也能做，亦可以Dual-Class（转职）；唯一不能的是Multi-Class（多重职业），是因为人类寿命较其他种族短，没有足够的精力分配在两种职业上。

Dwarves

Dwarf即矮人，是生活在山区矿洞中的种族。他们一般身长只有四尺左右(因此面对Large size的生物时AC会-4)，十分勤劳，喜欢饮酒，但缺乏幽默感(-1 Cha)。不要看他们笨拙，其实他们是最优秀的建筑师、设计师。他们体格强壮(+1 Con)，要选Fighter、Cleric的话他们就最合适了。

Elves

精灵是Faerun上最早出现的种族。他们是天生的艺术家，亦善于用剑。使用Elf的话会+1 Dex、-1 Con，在使用Thieving Skills时亦有明显的Bonus。Elf最适合做Ranger、Mage、Thief和Bard。

Half-Elves

半精灵是人类和精灵生下的孩子，好听一点是混血儿…不然就是杂种。正因为他们的身世，他们是受歧视的一群。Half-Elf兼具了Elf和Human的特点，什么职业都能做，亦是有最多Multi-Class选择的一个种族。

Gnomes

Gnome是生活在地下的种族，高度和Dwarf相近。一般人对Gnome的认识较少，其实他们是优秀的工程师，对宝石亦有特别的偏好。和Dwarf一样，由于他们体型细小，在面对Large Size的生物时AC会-4。选用Gnome的话会+1 Int、-1 Wis。



Halflings

Halfling貌似Human，但只有3尺多高。Halflinf有幽默感，是乐观友善的种族。他们是天生的盗贼，有灵巧的身手。选用Halfling的玩家会+1 Dex、-1 Str，面对Large Size的生物时AC会-4。

■ 职业（Class）

玩者可从Warrior、Wizard、Priest和Rogue四大职业中选取合适的一种（Single Class）或数种（Multi Class）。

Warrior

Warrior分为Fighter、Ranger、Paladin三类。

Fighter是最基本的战士，特点是可以成为Weapon Specialist、Master。历史上的亚历山大大帝，成吉思汗等便是Fighter的代表。

Ranger（浪人）亦是战士的一种，但长年流浪于野外，熟悉大自然，可以在大自然中隐藏（Stealth），亦可和动物作朋友（Charm Animals），他们可选择一种森林生物作Racial（天敌），在与之作战时有Bonus。顺带一提，Ranger在Lv8起可以学会部份Priest Spells。如罗宾汉便是Ranger。

Paladin（圣骑士）是从中古欧洲查理曼十二武士之一的Paladin而得名的。Paladin是象征公正，善良的战士。他们和Priest一样，亦有Turn Undead的能力，并每天可用一次Laying on Hands（每Level回复两点）。到了Lv9，Paladin亦能使用某些Priest Spells。亚瑟王的圆桌武士如Sir Lancelot、Sir Gawain等便是Paladin的例子。除了Fighter外，其他Warrior只可成为Weapon Specialist，不可成为Weapon Master。

Wizard

Wizard可分为普通Mage（魔法师）和Specialist（专门法师）两种。

Mage是普通的法师，能使用每一个系的法术。

Specialist是专门修习八个系中其中一个的法师，在学该系法术时，则有+15%机会，其他系则会-15%。此外，Specialist每个Spell Level可多记一个该系的魔法。只是，每一个系的Specialist是有些其他系的魔



法是不能学的，要注意，若不能用Fireball、Slow、Web等就最好不要选了。

Priest

神官除了能使用神官魔法外，亦受过战斗训练。神官不能使用尖锐的武器，据说是因为神官不希望杀人时见到血……怎样也好，神官战斗能力不俗，可以上前线战斗。

Rogue

Rogue分为Thief和Bard两类。

Thief是普通的贼，有开锁、找寻/解除陷阱及隐藏的能力。

Bard是游吟诗人，是典型「周身刀，无张利」的人物。他们有Thief的技能，可使用大部份武器，亦可施放魔法(Wizard Spells)，Lore Skills更比其他职业高。面对Wizard他们可以肉搏，面对Warrior可施法，是颇有趣的职业。

■ 善恶(Alignment)

善恶决定了玩者的行为，若平日行径和所选的相差太远，是会因Bad Roleplay而扣XP的。不过，整体上，Alignment是Ëæ玩者选的，如果是打算以正常途径完成游戏的话，不要选Evil就可以了，否则很难找同伴……

■ 六项基本能力(Abilities)

六项基本能力是掷出来后再由玩者分配的，一般都在75~85点之间。六项能力决定了后，除非使用某些Magical Item(eg. Girdle of Giant Strengh)，否则是不会改变的。

■ 技能(Skills)

技能包括了武器技能和各职业的特别技能。

Weapon Skills(武器技能)：各种职业均有不同的武器技能点数供玩者分配，其中只有Warrior类可分配2点在同一技能上，成为该武器的Specialist(+1/+2)。而其他职业在选择武器上亦有不同限制。

Thieving Skills(盗贼技能)：使用Thief的玩者开始时有30点技能供分配，最好先把技能点数分配在Open Locks和Stalth上。而Bard一开始只能有40%的Pick Pockets，没有多余点数供分配。

Racial Enemy(天敌)：Ranger可以选择一种生物作天敌，在面对他们时有可享有+4 To Hit的Bonus。建议选Orge或Skeleton，因为他们较难缠而且常见，到了高Level也有用处。

■ 怎样的主角较好?

人物设计既然有多重组合，五花八门，初玩者实在难以选择。

以难易程度而言，选用Priest或Fighter的话游戏会容易一点，特别是Fighter/Priest。其次是Thief和Bard，最困难的自然就是Wizard了。选用Wizard初期真的很惨，Spell少不在话下，更会成为全队的负累。对AD&D不熟悉的玩者最好是选Fighter，如硬要选Wizard的话选用Specialist会好一点，Spell会多一个，其中Transmuter是最好的选择。

至于Alignment，早前说过没有什么关系，只要不是选用Evil的问题就不大了，笔者自己也从未试过因选错对话而被扣XP。

六项能力方面，什么职业需要哪项能力较高相信不用多说，值得一提的是，无论用任何职业，Constitution最好有16，否则角色会很易死掉。最后是技能分配，除了Mage和Priest外，其他职业都能用弓箭，弓箭是游戏中最好用的武器，一定要学，Warrior系最好更Specialize了Bow。至于Mage，选Dart不错，因为Mage总不会走上前，故远距离武器较合适。用Thief的玩者最好先专注于其中一项能力，如Open Lock或Stealth。

■ 总结

说了这么多关于人物设定要注意的地方,其实AD&D内各个职业种族都有其优劣,设定人物时也不一定要因为Half-Elf可选的职业多而用Half-Elf,要紧记这是一个角色扮演游戏,不是策略游戏,选角色时首先考虑的是自己的喜好,而不是角色强劲与否。只要配合得宜,选择合适的同伴,各个职业也是一样。本文在介绍种族和职业的同时特别简介了不同种族、职业的性格,如前所说,Half-Elf是受歧视的一群,玩者在选用Half-Elf时,不要只看Half-Elf能力优秀,不妨先想清楚到底自己是否真的想成为Half-Elf吧！玩开普通RPG的玩家可能会觉得这是废话,不过,试想想以Role-Play的角度来完成游戏,你的收获将不会只是玩完一套普通的游戏,而是自己像经历了一个不平凡的旅程。

■ 常见怪物介绍

Ankheg
出没地点：森林和平原
HD：3-8（3-64 HP）
AC：2
高度：10-20 呎
攻击次数：1
伤害：3D6 + 1D4（酸液）
特别攻击：酸液喷雾，每六小时一次，8D4 Damage（SV Against Posion 减半）
XP 值：175-975
简介：Ankeg 喜欢住在农地中，以鲜肉为食物，所以它会主动攻击人类。

Brown Bear
出没地点：温带地区
HD：5+5（10-45 HP）
AC：6
长度：9 呎
攻击次数：3
伤害：1D6 / 1D6 / 1D8
特别攻击：没有
XP 值：420
简介：可爱的棕熊是不会主动攻击人类的。

Dryad
出没地点：偏远隐蔽的橡树林
HD：2（2-16 HP）
AC：8
高度：5 呎
攻击次数：1
伤害：1D4（小刀）
特别攻击：Charm
XP 值：975
简介：Dryad 就是橡树精，她们与 Elf 的女子很相似，所以常被误认。Dryad 的肤色会随四季而改变，冬天是白色，夏天则是树干的颜色。Dryad 非常害羞，一般不会主动接触人。当她们生命受威胁时，她会使用 Charm 法术帮助逃脱。

Gibberling
出没地点：密森或低地
HD：1（1-8 HP）
AC：10
高度：4-5 呎
攻击次数：1
伤害：1D8（武器）
特别攻击：没有
XP 值：35
简介：Gibberling 没有视力，全靠耳朵感应。它们除了是数十数百的出现外，并无什么可怕之处。

Hobgoblin
出没地点：任何非冰天雪地
HD：1+1（2-9 HP）
AC：10
高度：6 呎半
攻击次数：1
伤害：视乎武器
特别攻击：没有
XP 值：35
简介：和 Gnoll 的资料相似。

Nymph
出没地点：不定
HD：3（3-24 HP）
AC：9
高度：4-6 呎
攻击次数：0
伤害：没有
特别攻击：法术
XP 值：1400
简介：Nymph 都是美貌非常的女子，据说可以令任何男子神魂颠倒。她们一般不会主动攻击，但受到威胁时也会保护自己，她们有和 Level-7 的 Druid 一样的法术能力。另外，据闻所有望向 Nymph 的男子都要 SV Against Spell 或会永久失明。

Revenant
出没地点：不定
HD：8（8-64 HP）
AC：10
高度：5-6 呎
攻击次数：1
伤害：2D8
特别攻击：麻痹
XP 值：3000
简介：Revenant 是为了报仇而由坟墓里出来的 Undead。它们以抓攻击，不使用武器，当它们望着对手的眼睛时，对手必须通过 SV Against Spell，否则会被麻痹 2D4 Round。Revenant 虽是 Undead，但它们只因为报仇而苏醒，所以算不上是邪恶生物（盗亦有道呢！），而且 Turn Undead 也对它们无效。

Skeleton
出没地点：不定
HD：1（1-8 HP）
AC：7
高度：6 呎
攻击次数：1
伤害：视乎武器
特别攻击：没有
XP 值：65
简介：Skeleton 就是最普遍的 Undead，它们没有智慧，只会依制造它们的人而行，制造 Skeleton 的方法就是使用 Animate Dead 法术。等级高的 Cleric 可以轻易地驱走它们。另外，一般 Undead 对某些法术如 Sleep、Charm 等都是免疫的。

Tasloi
出没地点：森林

HD：1(1-8 HP)
AC：6
高度：2-3 呎
攻击次数：1 或 2
伤害：1D2 / 1D2 或用武器
特别攻击：没有
XP 值：35
简介：长腿长头的类人，走路时姿势怪异，用手按着膝头，战争方式和一般类人相似。

Basilisk, lesser
出没地点：不定
HD：6+1(7-49 HP)
AC：4
长度：7 呎
攻击次数：1
伤害：1D10
特别攻击：石化
XP 值：1400
简介：眼发绿光的 Basilisk，最使人闻风丧胆的是它那使人变成石头的眼光。所以出门旅行记得随身带备 Flesh To Stone 书卷，以解石化术。

Carrion Crawler
出没地点：地底
HD：3+1 (4-25 HP)
AC：3 / 7
长度：9 呎
攻击次数：2 或特别
伤害：1D3
特别攻击：麻痹
XP 值：420
简介：吃腐肉的大毛虫，会攻击任何活物。它的头皮特厚，所以是 AC3，身体其他部份是 AC7。它可以排出使人麻痹的分泌物，SV Against Paralysis 失败则会麻痹 2D12 Turn。

Ettercap
出没地点：密森
HD：5 (5-40 HP)
AC：6
高度：6 呎
攻击次数：3
伤害：1D3 / 1D3 / 1D8
特别攻击：毒
XP 值：650
简介：丑陋的两足动物。身体肥大，四肢幼细，十足蜘蛛一样。它们分泌出的的毒液和蜘蛛的很类似，若 SV Against Posion 失败就会在 1D4 Turn 内死亡。

Gnoll
出没地点：非沙漠地区
HD：2 (2-16 HP)
AC：9
高度：7 呎半
攻击次数：1
伤害：2D4 (武器)
特别攻击：没有
XP 值：35
简介：貌似土狼的生物，会穿盔甲，用武器，成群出没。

Kobold
出没地点：不定
HD：0.5 (1-4 HP)
AC：10
高度：3 呎
攻击次数：1
伤害：1D4 或 1D6 (武器)
特别攻击：没有
XP 值：7
简介：Gibberling、Gnoll、Hobgoblin 和 Kobold 等一般称为 Humanoid (类人)，它们多数群居，有组织，会使用人类的装备，但类人一般智力较低，所以不能使用魔法。

Ogre
出没地点：不定
HD：4+1 (5-33 HP)
AC：5
高度：9 呎
攻击次数：1
伤害：1D10 或武器 +6
特别攻击：没有
XP 值：270
简介：力量强大的类人，Strength 是 18/00。一般以拳头为武器，间中也把树干等当作木棒。由于曾在《 Warcraft II 》中出现，所以一般人对它都不会陌生。

Sirine
出没地点：咸水海
HD：4-7 (4-56 HP)
AC：3
高度：5-6 呎
攻击次数：1
伤害：视乎武器
特别攻击：法术
XP 值：2000-5000
简介：美貌的女子，绿色的皮肤，可以在水中或陆上呼吸。她们一般以鱼叉、小刀等为武器，另外也有若干的放法能力。她们和人类一样，没有固定的性格，所以有可能有善良和邪恶的 Sirine。

Tarrasque
出没地点：不定
HD：70 (300 HP)
AC：-3
高度：50 呎
攻击次数：6
伤害：1D12 / 1D12 / 2D12 / 5D10 / 1D10 / 1D10
特别攻击：尖牙、恐惧气氛
XP 值：10700
简介：地上最强的生物，不过可笑的是，它的智慧和动物差不多。它的尖牙可以咬断对手肢体。任何 Level-3 以下的人见到它都会立即感到非常害怕而吓呆了 (像中了 Horror 法术一样)，3-7 Level 可以 SV Against Paralysis 去避免受惊。另外，寻常的武器是不能穿过 Tarrasque 的厚皮的，只有魔法武器才能伤害它。它不怕火不怕冰不怕电击不怕 Magic Missile，魔法师遇到它大概只好叹倒霉。

Zombie
出没地点：不定
HD：2 (2-16 HP)
AC：8
高度：6 呎
攻击次数：1
伤害：1D8
特别攻击：没有
XP 值：65
简介：又是用 Animate Dead 制成的 Undead 的另一个例子。Zombie 的行动极为缓慢，所以总是比对手慢一步攻击的。



曹操傳

曹操传





第二剧情攻略

曹操传中有两条线路：

曹操传中按小说的玩法是比较正统的一条线路，先灭蜀后灭吴，最后登基为帝，地道的奸雄。以下是曹操走仁义之路，最后除孔明(大魔王)的线路。

其中有关选择要选退让的或相对仁慈的。可以用L/S大法，右上角有显示可参考

推荐每关开始时察看一下对手将领有无宝物，战中最好不放过有宝物的将领。这样可能得到新宝物。以下写的宝物每人玩中得到的可能不同。如有别的玩法及发现的宝物，欢迎指教。

流星锤，玉玺，爪黄飞电，诸葛亮的武器和防具没有发现，有谁发现，请指教。

序章：

颍川之战

与刘备兄弟相遇，战后可得太平清道术

第一章：霸王诞生

汜水关之战

关羽可挑华雄，救下孙坚可得古锭刀，重点培养夏候敦，曹操。



虎牢关之战

此关快速消灭关外敌人，董卓将撤退。拖久了则不清楚，可能要打董卓，不知有无宝物。战后可选追击董卓。

董卓追击战

此关难度较大，可以撤退。击败李儒可得绝影

青州黄巾讨伐战

战前得到典韦，荀彧，荀攸，此战可说训练关，战后得漆黑道服

徐州复仇战

此战将遇上刘备援军，议和，强攻，都可得白银铠。

濮阳之战1

此战只能撤退，吕布太强，试了几下，难度太大。获胜则直接进入献帝救出战。得李广之弓。

濮阳之战2

此战同上，最好分兵进城，不过可以全灭敌人。

濮阳之战3

战前许诸加入，重点培养，战胜后可得吕布之弓。

献帝救出战

可选护送或敌人全灭，宝物可能不同，护送后得黄金铠，全灭得圣者宝剑。战后收徐晃。

张绣讨伐战

此关如救典韦，难度较大，可得飞龙道袍，不救典韦可得凤凰羽衣(*)，强力推荐。我第一次用典韦直到最后，感觉用处不大，只是防守不错。

袁术讨伐战

此战主要是抢经验，战后得芭蕉扇，风火轮(*)

张绣讨伐战

此战同上，全灭敌人也没宝物。

徐州救援战

此战同上。如选救刘

备，就怕那三人打不过吕布。

吕布包围战
此战中吕布威力不再，你的手下可能已经超过了他，战后得张辽，貂蝉，
方天画戟(*)，推荐配给夏候敦。许诸将得到没羽箭(*)。貂蝉的加入和起初见面时的选择有关。



第二章：河北之争

徐州入侵战
可以说是训练关。张辽值得培养，此后有关关羽的选择要小心选择。

白马之战
战胜颜良可得豆袋(*)，推荐配给夏候敦。请关羽将请求单挑。

延津之战
基本同上关，文丑有白银盾。

官渡之战
相信许攸，敌人的进攻比较猛烈，推荐不信或杀掉许攸，敌人会转入防守。步步为营的进攻还是很容易的。战后得金火罐炮(*)

仓亭之战
不救许诸敌人将全进包围圈，比较容易。其实如得到凤凰羽衣，根本打
不死许诸。我就试了不救，打起来还过瘾点。可得风神盾。

镶山之战
最好用较多兵力攻打汝南，否则比较麻烦。战后关羽将脱离，选择要小心。

黎阳之战
此战郭嘉不退的话，将会提醒你撤退，否则将苦战到底。苦战到底的唯一好处是经验值和七星剑(击败逢纪)。

邺城之战
此战一定要先打鹿砦，随袁尚进城，保住辛评，用内应开城，击败审配得五火神焰扇。如先进城，审配将自杀。

南皮攻略战
此战有伏兵，比较麻烦。最后得黄金铠。

柳城平定战
此战关系到郭嘉的生死，如死可得遁甲天书(*)
掩护郭嘉撤退可救活他，据说赤壁一战可改变历史，不妨一试。

第三章：三国鼎立

博望坡之战
以现在夏候敦的能力，撤退不成问题，可尽力斩杀刘备军。如张辽有豆
袋，可以挡住刘备和赵云。

长坂坡之战
此战上来出场的是张颌和夏候敦，抓住赵云还是很容易的，放他得青罡剑，否则得白银铠。派曹操率骑兵由上方包抄可拦住刘备，抓住了也没啥用。此关的重点是杀死糜芳糜竺，可得三略，六韬。难点是不知如何得青罡剑，赵云得到后，我再也没找到谁得到了这把剑。我怀疑要保住夏候恩才可得到。不知谁可一试。



赤壁之战
此关较难，但由于宝物众多，我还是选择了敌人全灭。最好由东上岸。周瑜身上得太平要术(*)张辽可挑黄盖得青囊书(*)韩当死得龙麟铠，获胜后得双鞭(*)敌人全灭后，无华容道一关。否则将败走华容道。如郭嘉在，则会识破敌人的连环计和苦肉计。

华容道
你可以试一下斗关羽，我估计他会放你的。

合淝之战
开西门可以轻松杀死太史慈，得镜铠(*)张弘身上有孙子兵法(*)

马超迎击战
此关不难。
此关后貂婵将说服张鲁归降，收得庞德。然后有巨变，孔明的头像开始变得很邪。先是明知庞统将死有力不救而后将刘备张飞支去荆州，调关羽入川，自此脱离小说。

定军山之战
此关敌人太强，全歼敌人不大可能，守住即可，推荐退到汉中城死

守，最好别让夏侯渊挑黄忠，我怕 ... 十几回合后，荆州巨变，敌人后撤。原来孔明联合周瑜攻打荆州，刘备逃出死于白帝城。张飞和关羽三子困 守麦城。关羽单骑救麦城，刘备托人求助曹操。可得雌雄双剑 (*) 和的卢 (*)

麦城救援战
此关中张飞及关羽三子战死，杀光吴兵后收得关羽，关羽有青龙偃月刀
和赤兔马 (*)。

江陵之战
此关中敌人有伏兵，关键要保护住军师。

赤壁之战2
此关是水战，难度极大，最好各个击破。消灭水军可过关。



濡须口之战
此关消灭敌人水军可过关，否则登陆后难度较大。
关羽单挑徐盛可得连环铠。

建业入侵战
此关后灭吴，是另一条线路的最终关，难度较大，出现木人，关键要尽快
消灭召唤木人的军师。宝物有飞龙道袍(甘宁)，白银盾(凌统)，铁盔
(潘璋)，圣者宝剑(诸葛瑾)

终章:魔王复活
鱼腹浦之战
此关要过八阵图，敌人不强，只要在每格留一人，余下的追击孔明，即可
出阵。此关开始得到四大宝玉，青龙朱雀玄武白虎，一关一个。至此可知
原来孔明被魔王附体，魔王正在寻求复活。游戏至此变成了典型的勇者
斗恶龙。

白帝城之战
关键要先干掉霹雳车。

剑阁之战
此关有伏兵较难，最好先退后灭掉孟获，再往前攻。

阳平关之战
太轻松了

五丈原之战
最好牺牲一个特次的家伙，吸引出孟获的援军，否则可能会少几个将领。
此后步步为营即可。

五丈原之战2
此关为最终关，将挑战孔明(魔王)，此关是军师们的舞台。推荐买99个特效水 让荀攸每回合白虎一下即可，还是太简单了，那象英杰传要连打三关。此关后徐庶讲出了真相，你会知道孔明是个多伟大的人物。然后是曹操继续做丞相治理天下。整个一忠臣。赵云，马超的结局都比另一条线好。



半死不活

■《半死不活》继承了《DOOM》等经典动作游戏的精髓，同时也融入了只有在恐怖小说之王StephenKing作品中才有的那种惊心动魄的情节，所以在今年的E3大奖上它轻松摘取了“最佳PC游戏”的桂冠。这是一个综合了动作、剧情和冒险的游戏，软件中运用了大量惊人的先进技术，玩家们在这个近乎真实的恐怖世界里必须费尽心机才能生存下去。在游戏中朋友和敌人的行为举止都相当复杂，令人难以预料，这都要归功于《半死不活》中卓越的人工智能（AI）设计。此外，在游戏里举足轻重的故事主线出自著名的恐怖小说作家MarcLaidlaw之手。至于多人模式更是不会让广大玩家失望，易于上手的界面能让你迅速进入多人游戏的世界。

在BlackMesa联邦研究中心的深处有一座废弃的导弹发射井，这里正在从事着一项秘密工程，通向异次元空间的大门被打开，人类的科学家们将看到门另一边的陌生世界。你扮演的角色是GordonFreeman，反物质实验室的一位研究助理员，你几乎没有什么防护武器，更不知道你的工作有多危险，直到这天早晨你被单独派到测试中心去分析一份奇异的水晶标本，上司告诉你这不过是一次例行检查，但随后发生的一切却让你永难忘怀。是敌人的破坏?还是偶然的事故?或是你无意所为的结果?你无法得知到底发生了什么，除了恐怖的尖叫和时空逆转。BlackMesa联邦研究中心立刻成为了一片噩梦中的恐怖世界，到处是惊叫逃窜的科学家们。大批的异族生物从时空裂缝的那边涌入了这个世界，嗜血成性的怪兽们占领了每个地方，一场弱肉强食的疯狂杀戮开始了！你必须逃到地面上去，但所有的通道都已在这场灾难中被封死了，“头蟹”和“狗眼”们躲藏在暗处伺机进攻，此外还有无数更大更凶残的怪物。你必须得到饱受惊吓的科学家们的帮助，还要招募沿路遇到的武装警卫人员共同杀开一条血路，穿过废弃的导弹井、冷战餐厅、阴暗污秽的通风管和地下铁道。当你最终爬上地面时，你会发现战斗还没有结束，那些异形怪物并不是你唯一的敌人，联邦政府为了保住机密派出大批军队和杀手前来消灭所有的幸存者，他们的目标的格杀勿论，你也不例外。面对着更加残忍的同类，你大概恨不得能再有一扇时空之门打开，但在这个世界上你还有同盟者，而在时空之门的另一边却只有危险和死亡。想拯救地球吗？也许你得先保住自己的性命吧。

《半死不活》继承了《DOOM》等经典动作游戏的精髓

■一 反常物质

下了轨道车后走进研究中心，这里可以开个玩笑：坐在接待桌后的那名警卫身边有个红按钮，你去按一下可以惹个不大不小的乱子。沿着墙上的绿色标记进到更衣室，再进入里间的特种服装室，按下控制计算机旁边的按钮，摆放防护服的护罩会打开，走上前去穿好防护服。

顺着墙上的蓝色标记来到安全门前，看到你已经穿好了HEV防护服门卫会给你开门。进去以后直接往里走，乘电梯上去（按侧面的按钮）。进入实验室后发现有两位科学家早已经在此等候你多时了，商量之后他们会给你打开密封门，让你进入测试舱，沿铁梯爬上去，打开计算机，然后再爬下来到打开的小推车边，推它滑入粒子束测试范围，于是大爆炸开始发生。

■二 吉凶未卜

残破的视网膜扫描仪勉强还能用，赶紧逃出测试室，一路往外狂奔的同时别忘记拾取地上的撬棍（在大厅）。小心路上的妖魔鬼怪，还有那些致命的粒子束，赶紧逃到游戏开始时的接待室处，也就是你惹乱子的那里。在右边墙根下用撬棍撬开通风口，钻进去，里面有几只头蟹，如果你带有路上招募的卫兵，伙伴至少会帮你干掉一只，其余的就看你自己了，这里还要小心突然爆炸的计算机。顺唯一的

出口爬到另一条通风道里，必须先用撬棍击碎道口的格栅才能爬进去，此外也可以用手枪，但能节约子弹最好不过。从死亡的警卫身上拾起手枪，如果你够狠的话还可以直接干掉跟着你的卫兵，然后从尸体身上夺枪。继续走到大厅的尽头，铁栅栏后有只怪兽在呲牙咧嘴，开枪干掉它，然后从洞口跳进下水道。下水道里另外还有一个上去的洞口，但现在被铁栅栏盖住了，要记住它的方位。在下水道的某处尽头有个阀轮，扭开后会发大水，迅速游到盖有铁栅栏的洞口处，打开铁栅栏上去，原来这里竟是刚才那只呲牙咧嘴怪兽站的地方，幸好刚才干掉了它，要不......在里面有一座巨大的升降平台，旁边有个拉杆，先去把另一头的弹药接了，然后拉动杆子，升降平台会往下去，别忙跳上去，大厅的另一头会落下两只怪物，用你最快的速度干掉它们，然后再跳下去，一定要落在平台上，如果落到夹缝中就是个死。下降中不断有头蟹袭来，尽量采用闪避战术，拖到升降平台到底后跳出去。

这里有座铁桥，走上去就会爆炸，最好先绕到左边的出口，再跳上银色管道走过去。到了另一边后用撬棍击碎右边的栅栏进去。穿过水域时要留心来自头上的袭击，你可以游过去，也可以推箱子搭座桥跑过去，往左跑爬上梯子进门。沿着走廊只管逃命，一直到电梯前，进去开动它。

■ 三 办公室区

出电梯后击碎冒火花电缆旁边的墙角格栅，先别进去，等一会儿头蟹会自己爬出来，操起撬棍一阵痛击吧，了帐后钻进去，往右边爬，弄开栅栏出来你会亲眼目睹科学家被怪兽吞噬的惨相，跳到下面的屋子里，找到电子门立刻进去关掉主动力开关，所有的灯都会熄灭，摸出手电筒打量一下四周有没有更多的怪物，然后可以继续前进了。

来到大厅尽头打碎玻璃爬进去，再敲碎挡路的板条箱。在顶部的绿色盒子里可得到霰弹枪和弹药，干掉躲在栅栏后袭击一名卫兵的异形怪兽，如果你不救这个卫兵就无法进入旁边的一扇门，那里面有弹药和加血。在小天桥下的板条箱里也有弹药和加血。随后进到一处被大水淹没的房间，尽量跳过去，不要接触水面，也别被电击打趴下。在左边墙上有个电灯开关，关掉后就安全了，从橱柜里也能捞到不少好东东，然后撬开左边墙上的小孔钻出去。推动大小箱子搭成台阶好够到梯子，爬入又一条通风道，出去之前



最好存盘，因为外面有一台自动机枪会招呼你。可以用霰弹枪将其摧毁，或者三步并作两步跳到它下面，这里有个开关可以关掉它的电源。

带上警卫一起爬上梯子，他们通常都可以为你吸引部分火力，接着从出口附近再上一道梯子，这里还有一名警卫可以帮助你，如果刚才招募的那位已经挂了就可以带这位同行。在左边屋子附近可以找到一些手雷，然后回到右边砸碎通道口，打开手电钻进去，你会发现冷藏室的门，按左边的把手可以打开门，但进去之前最好存个盘，或者把附近可以搞到的弹药和加血都要弄到手，因为进去以后就不能再回来了。

进入冷藏室后朝左走找一个红色开关，打开它开动顶梁上的滑轨小车，再回到入口处爬上梯子，砸碎通风口爬进去，出来时正好在天车的轨道旁边。当天车开动时，及时跳到另一边去，挥舞撬棍击碎车上的板条箱后再跳，千万别被夹在天车和墙中间，否则必死无疑。随后沿通风井爬上去，从左边出口出去，右边有一具警卫的尸体，旁边有几块HEV动力电池可以入手。上楼后注意看电梯井，里面有一道梯子可以跳上去抓住，但最好存个盘再这么做，要不别怪我没提醒你哟。抓稳了以后往上爬出电梯井口，你会看到头上吊着一位科学家，别指望去救他了，只要你一碰电梯他就会落下去。来到电梯顶部以后要找到控制板，先一撬棍打碎盖板钻进去，控制板在左后部，光睁大眼睛可不行，还得要打开电筒才看得清。

■ 四 敌人出现

小心挡路的机关炮，还有激光警戒线，碰上它机关炮就会朝你泼来枪林弹雨，同时所有的门也会立刻关闭，另外发出蓝色激光的绊雷也会把周围所有的东西炸个乱七八糟。这当中最令人头疼的要算机关炮塔了，每次遇到时应该尽量偷偷溜过去，如果失手要迅速找到一堵墙或板条箱躲起

来，再摸出霰弹枪慢慢敲爆它。有时候虽然你已经尽量小心不去碰那些红蓝激光警戒线，但忽然出现的异形会在战斗中触发机关，所以一但有异形敌人扑出要迅速解决掉。当然了，如果你老兄够酷，敲掉了所有的机关炮塔就不必担心那些红色的激光警戒线了。

好了，言归正传，溜过警戒区后爬上板条箱，再跳到走廊里，注意这里也有不少的机关炮塔，还有一道滑动门和一个张开大口的电梯井黑洞（跳下去包你没得活），先甩手雷炸掉炮塔可以顺利通过。至于那些蓝色激光线千万不要去碰它们，否则会伤很多血，如果蓝色激光线本来是照在板条箱上的就不要去动那只板条箱。从梯子爬上出口后看到一名自以为获救的科学家朝士兵们跑去，没想到却惨死于同胞手中，路见不平的你立刻飞出了一串手雷，注意扔手雷时要计算好爆炸的延迟时间，不然狡猾的敌人会有时间逃离爆炸范围。

坐货运电梯离开，接着从天桥上的防火门出去，在岔口朝右走，到传送带上去朝反方向走，在隔壁屋子可以爬上板条箱，再回到传送带上继续走下去。下面有座炮塔，手雷招呼就行了，安全以后再跳下去，如果想偷偷溜过去很难成功。注意在打开的防火门后还有一台炮塔。爬上库房里的梯子，先让士兵和异形们相互残杀一阵后在上前收拾残局，这里的士兵们实力较强，小心他们投掷的手雷，准确得惊人。跳上通向屋顶的天桥，从走廊下去，抢占制高点干掉下面所有的士兵。一切都平静了后下去乘电梯上地面，最好存个盘。上去以后不要与飞机上空投下来的士兵缠斗，他们只会越来越多，应该迅速向左边的碉堡靠拢，沿着周边地区往前摸可以活得长一些。打开通风井口下去，进入碉堡后要马上跳下梯子躲起来。在通风管里慢慢从右边穿过换气扇叶片，接着通过中间的通风口离开风扇室。出去以后在计算机控制板上按下按钮打开导弹井门，离开。

■ 五 弹坑

用撬棍砸开路障，如果有危险就趴下钻过去。右边有个控制室，去把里面的开关打开，然后乘运货电梯离开。跳到火车上，启动控制台，显示屏上出现一个大箭头符号时可以通过按前进加速，按后退减速。再按一下使用键就可以离开控制台。驾驶火车全速前进，隧道里的怪兽很难击中你，有些跑慢的还会被你碾成肉饼。一但硬冲过障碍后火车会出现故障无法停下来，所以要么在通过路障后马上停车，沿管子爬到梯子上；或者跳车落水后游到中间的箱子上，只要动作快伤不了多少血。随后顺着箱子一步步跳到对面的平台上，找到梯子后爬上管道顶部，在被污水淹没的屋子里沿着管道前进，跳到平台上，这里有一部电梯，上去。

离开电梯后会与异形遭遇，别慌，仔细瞄准旁边的燃料桶开火可以把它送上天，注意自己别太靠近了。按门边的开关打开密封舱，实验舱里的那位科学家已经没有希望了，别为他花太多精力。进入实验舱后到左边击碎挡住梯子的板条箱，小心藤怪会听到动静跟过来。控制板上有个“火力测试”开关，你现在还无法启动它，因为你还需要电力和氧气、燃料，为了不碍手碍脚必须干掉附近的藤怪，然后逐个去打开氧气、燃料和电力开关，慢慢溜进实验舱的第二层，一撬棍击碎木板后迅速逃离，穿过桥顺着红蓝两色的管道下到大厅里。在下水道入口处蹲下，瞄准入口的栅栏就是一铁撬，然后可以钻进去了，跟着管道走，在岔口右边是死路，沿左边走，前面有个梯子。从梯子下去到风扇处，这里也应该存个盘。打开开关后立刻退到梯子上，不要让风扇叶片把你切开，等待风扇旋转到最高速度，如果抬头往上看会发现屋顶上有木板，怎么样才能够到它呢？有两个办法，如果有手雷可以朝风扇扔过去，强劲的风力会把手雷吹升到屋顶的木板上爆炸；如果没有手雷就直接跳到风扇上方（别怕），大风同样会把你吹到屋顶上，这时对准楼板用撬棍一击也可大功告成。从洞口上去后，墙边有个通风口，钻进去吧。

顺着通风道爬到氧气燃料控制室，打开操作板上的两个开



关，会有灯亮，管子里也会有东西开始流动，好了，顺着红黄两色的管子退回藤怪那里吧。最后要打开电力开关还得费一番心机，轻手轻脚爬过实验舱，从下层的门口出去，跳到金属走廊的断裂部分，看起来好象远不可及，其实只要对准了就没有问题（喂喂，我可没有叫你闭上眼睛）。把水坑中的箱子群推成一堵浮桥，虽然现在水里没有危险，但一会儿打开电源开关后它可就是带电的了。安排好退路以后乘电梯上去，上升途中电梯会发生故障，要当机立断跳出去抓住左边墙上的梯子，稍有犹豫就会和电梯一道坠入底层，那里剧烈放射性的淤泥会让你损失惨重。顺梯子上去，来到电力控制区，这里有两个开关，发电机两边各一个，把它们全部打开，发电机就会启动。注意，打开第二个开关时一定要站到上面去，否则你会成为一只烤猪。在发电机附近走动时要十分小心，特别是那些动来动去的板子，挨上就能要你命，先老实观察一阵，摸准节拍后才能安然通过。电源打开后沿来路撤退，经过刚才搭好的浮桥回到实验室，此时控制台上的小灯应该都闪闪发光，按下那个“火力测试”键，因为自动门的关闭不够快你可能会受一些小伤，但决无性命之忧。随后进实验舱，地板上原先是藤怪的地方有个洞，一定要对准洞的正中间跳下去，如果偏了必死无疑。落到水底后还可以得到点357口径的玛格纳姆手枪。水池底部也有两台风扇，不要妄想敲开它们，注意看水池四周有四根管子，每边应该各有两个，但有一根不见了，这就是你逃生之路，游上去终于离开了水池。

沿管道一直走到底，跳到破栅栏附近的管子上，小心爬进去，可以看到有个地方的管子颜色有异，如果你走上去那里会裂开，要马上跳回来，否则就陷进去了。踩裂管子后往左走，在管道和喷射的蒸汽之间跳下去，落在屋顶上，接着继续往下跳，如果受些小伤大可不必担心，跳到底后可以得到医药包。

六 威力大增

开始时别迟疑，迅速跑过开阔地带到达左边隧道，别去管那只巨大的怪兽，它和海军陆战队员们正在苦战，双方都根本无暇顾及你的存在。沿隧道一路前进直到红色阀轮门前，转动阀轮开门，然后爬到顶部。通过一片开阔地带到对面后沿标记向左走到发电机附近，不要上电梯，先按电钮让它降下去，你在上面开火击毁电梯顶部的饵雷，或者丢一个遥控炸弹进电梯再从远处引爆即可。清扫之后按电钮让电梯回来，下去。顺台阶一路下去直到底部，小心水里隐藏的吸血虫，撬棍对付它们最合适不过。来到停机的发电机附近之后，用撬棍击碎发电机前方堵住活塞的箱子。回到台阶处去风扇控制室，有一台风扇已经不动，要按开关启动它，这样发电机就运转起来了。沿来路回去，怪兽会在那里等你。如果要开动怪兽旁边的小火车必须开启铁轨主动力电源，有一扇门上有“铁路控制”的字样，现在先别动开关，跳出窗外引怪兽跟来，下到左边的隧道里，拼命跑到尽头的墙边，这里有个开关，拉下它就能看见走到两个电极中间的怪兽瞬间变成了烧烤极品。穿过门离开屋子，绕一圈后你又回到了隧道里，现在回到广场，上火车，一直向前全速前进，它会在一个旋转平台处停下，这时再回到“铁路控制”室按下开关，旋转平台就会将火车切换到你所要去的方向，回到火车上继续前进，冲破一切挡路的障碍。火车停下来后可以遇到一个卫兵，听他讲诉自己的遭遇后下车按动墙上的开关，大门就升起来了，继续驾驶火车前进。注意不要碰水或路轨，否则一下就要伤你十点血。

到了第二个路轨切换点时射击标志可扳动铁轨，火车跑上新轨道，前面的平台边又出现怪兽，停车干掉它，然后沿楼梯上去，不要打碎板条箱，因为后面藏的是一台自动炮塔，从另一边扔一颗手雷是个不错的办法。进入小房子按动开关可以移走挡住铁轨的钩钩。火车继续前进，到下一个换轨处依旧射击标志自动换轨，开到第二扇大门前，下车找开关开启大门，然后上车赶路。火车终于开到了尽头，只有下去用脚走路了，左边有海军陆站队员出现，要采用灵活的游记战术干掉他们，砸开木板进屋，找到一个卫兵与你同行。慢慢走到第二个拐角，前面碉堡里有一台重炮封路，如果你傻站着准没命。要用尽吃奶的劲跑到碉堡右侧，然后摸出手雷扔过去。如果受伤可以爬到气流门上拿取加血或HEV动力电池，进气流门后要马上开火或扔手雷解决里面的饵雷。之后下楼梯找到另一列小火车，开动后注意下落的碎片，不要让它们把你撞落下去，此外还有警戒的激光炮也不容忽视，最好蹲下躲过去。在铁路的转弯处还有一名扛火箭筒的海军陆战队员，稳妥的办法是停车下去跟这小子单挑。来到下一扇大门前还要干掉几个异形，然后跳过挡路的绿色箱子，要想跳过去必须在跳跃动作中掺入下蹲才行。进入屋子后按开关升起大门，继续赶路。很快又到了另一扇大门前，如法炮制，先杀人后找开关，其实你也可以丢下火车一路徒步前进，只不过要多花一些时间而已，火车有时还可以充当挡

箭牌，遇到火力猛烈的敌人时只要蹲在控制台后即可不战而过。到了又一扇大门前下车后顺梯子爬下去，注意梯子底部有一台警戒激光炮塔，尽量避开它。来到控制室从窗户里跳出去可以绕开所有的激光炮塔，在隧道的尽头会看到右边碉堡里有一台炮塔，再右边的沙袋后还有一挺机关枪，附近是一帮海军陆战队在徘徊。先干掉机关枪手，然后推动箱子当掩体靠近碉堡，爬到它上方朝里面扔一颗手雷，接着就可以和那群海军陆战队打游击了。进入气流门后，小心激光炮塔，在楼梯上还有更多，只要你一步走错就会当场毙命。要想过去先得推一个高的箱子到前面，爬过头两座激光炮塔，从楼梯跳到箱子上，再跳过激光束即可。用弓弩无声地干掉几名哨兵，到控制室里按下发射钮，可以看看外面的热闹场面。小心绕过激光束离开气流门，左边的大门现在已经开了，注意右边岩石上可能有敌人的狙击手，进入新开的大门里。

■七 逮捕

别想让火车停下来，要么跳车要么全速前进，落到水里以后在水底有几个桶罐锁在一起，对上面的锁按使用键，它们就会浮起搭成一座桥，这样就能走到对岸去了。走到天桥附近跳入水中，游到斜坡处可以上岸。在屋顶吊有笼子的房间里，经过天桥上到顶部，爬到笼子顶部进去，几秒钟内会落入水中，水里出现的大鱼可以用弓箭或手枪消灭，或者躲在笼子里不动也可。

潜下去转动红色轮阀打开栅栏，只要你一松栅栏会慢慢关上，所以要迅速通过。找到梯子后爬上去，沿天桥前进，来到铁栅栏墙前，试着跳过那些悬挂着的电缆，另外也可以跳到水里游过右边的门。爬上梯子，要到对面的天桥有两个办法：一个是推两个板条箱下去搭成台阶，另一个是按控制板上的键启动活塞即可从上面跳过去。干掉附近的敌人后，科学家会为你开门，在那间冰冷的屋子里没有什么东西，按右左右的次序尽快跑到梯子处下去。来到下面会遇到狙击手，这些家伙都是不好惹的角色，有两个躲在底层，一个在天桥上，战斗前最好存个盘。解决之后沿坡道上到地面通道控制室，转动阀轮打开下面的大门，然后再存盘，进入大门里面的黑暗世界后你就会被抓住并打昏。过场动画后你慢慢醒来，发现自己很快要葬身于一台垃圾研磨机下，立刻跳起来爬到箱子上，逃生之后绕到研磨机边取回撬棍，然后从左边墙上的出口离开这里。

■八 废渣处理

节流阀可以升高或降低液压井里的平台，充分利用这点离开。跳到大缸边缘走上另一边的管子，沿管道走到另一个大缸。沿大缸边缘走要小心，注意左边的活桩，当它沉下去时跳过去，正好落在上面，接着一口气从左边的活桩一个个跳到对岸，如果落水也不怕，可以从梯子回到开头处重来。蹲着从研磨转动的机器下面爬过去，来到有传送带的屋子里后把右边的三个开关都拨到朝上的位置，所有的传送带就会启动。回到控制室按动绿色按钮，关闭压榨机，快步跑过去，沿着传送带前进时要注意观察压榨机的规律，第一台是一下长的，第二台是先来一下长的再来一下短的，第三台是先两短后一长。从传送带上下来找到另外两条平行的传送带，右边的那条没什么意思，左边那条上有两枚饵雷，打掉第一枚后别再打第二枚，因为你已经进入了杀伤范围之内，可以用遥控炸弹解决这两枚饵雷。

■九 未定的规则

打开电子门射击篱笆上的电极，玻璃后的大怪兽会扑出来，靠近玻璃窗或击碎控制开关罩，要离开必须打破控制开关罩，也可以朝这家伙脸上扔一堆手雷过去。在那两间有头蟹的牢房里有一枝针枪和一把弓弩，冲进去拿了就跑，别跟头蟹缠斗。进入控制室后按下开关，屋子里所有的活物都会被干掉。楼里还有很多饵雷，怪兽和海军陆战队之间的厮杀随处可见，先别管他们。到走廊尽头的四个房间里打开四束激光，找到有“严禁干扰激光护盾”标志的屋子，把地板上的板条箱推到激光力场中即可干扰护盾。散射的激光在墙上打了一个大洞，从那里出去，跳到管道上可以避免受伤。与附近的科学家们谈谈，得到主出口大门的零件，先扫清道路上的警戒炮塔，然后打开大门，注意头顶上也会有炮塔。

■十 地面惊魂

别管直升飞机，海军陆战队和火箭筒手，只要朝大坝左边跑跳进水里即可，否则对付这帮敌人会耗费你不少弹药。小心水里的大鱼，爬到塔上进去，按开关确保你能安全游过坝下的通道。游到坝底找红色轮阀，转动它打开大坝上的通道，游过去以后浮到水面上换气要小心追来的直升飞机。爬上梯子后穿过管道，从对面楼的梯子爬上去，如果遇到藤怪小心绕开。走到右边矿区尽可能在岩石上跳跃，来到红色轮阀前转开它，排水沟打开后沿梯子爬下去。顺着管道前进直到重新看见蓝天，然后摸出弓弩悄悄射死前方的海军陆战队员，至于炮塔就拧开双管霰弹枪硬干吧。

走电缆上从断桥下去后，会有一架直升飞机出现，躲过它很容易，但你也可以用两发激光制导火箭敲掉它，观赏一下爆炸的火焰吧。进入前面的管道在T型路口朝左轻轻爬上梯子，然后对准海军陆战队员的后背抛出手雷。退回管道从T型路口右边出去，跳入水中，听到手雷爆炸的敌人纷纷赶来，但却不见了你的踪影，正在摸不着头脑时你又可以从水中冒出突袭他们。接着要用好几发火箭摧毁那辆坦克，要一边绕着它跑一边伺机瞄准开火，搞定后打开大门补充弹药。很快又来一辆坦克，要尽量利用隐蔽物躲开它的火力，然后给予致命一击。前面是一片雷区，别往前走，先用枪对准前方地面开一枪再往前走一步，一定要在可能的爆炸范围之外开枪扫雷。可恶的狙击手也会从对面楼的窗子里偷袭你，发射手雷过去把这两家伙一扫光。过去后再开枪打爆炸药桶关闭电源，然后才能上电力塔爬到顶，途中会有狙击手从你身后偷袭。上屋顶后先绕到左边，这里有个洞，跳下去落到板条箱上，别管吓坏的科学家们，注意寻找饵雷，楼梯上有一个，把板条箱推到它旁边然后跳过去，或者直接跳到栏杆上避开它。溜到布有饵雷的主屋后，在墙边有一座升降平台，敲碎平台上的箱子，这样电梯启动时就不会激发上面的饵雷，但注意不要去打碎或移动旁边的箱子，否则会触发警戒激光。终于到了控制室，打开开关升起平台，跳上去再飞身跃过饵雷落到中间的升降平台上，按动电钮降下去。

当异形跳下来时，会有空袭对付它们，如雨般的炸弹落下时别害怕，一定要找个安全地方呆着，不要在地面上乱跑。空袭过后快跑冲过坦克，避开它的致命火力。在拐角处右转，上梯子时要小心狙击手，接着有一个卫兵会帮你打开储藏室，从窗户跳出去，沿着外壁摸到梯子处，上去可到另一栋楼的屋顶，干掉这里残余的敌人，然后从对面钢梁和废墟中的出口离开。爬到巨炮上开火轰开大门，也可借助它轰掉跟来的敌兵，随后从大门出去。下一扇门附近有大批发射针刺的家伙，他们通常三个一组。迅速干掉头三个后立刻飞跑，来到机关枪处开火猛扫从隧道里冲出的大批闪电怪兽，蹲下后扣住扳机不放，别忘了以扇形扫射，怪兽们的冲锋会有好几波。一切都安静以后跳到顶上去，可以看到海军陆战队和异形们的战斗，等他们快分出胜负时解决掉剩下的人，然后砸开通风口摸进去，里面有很多蜘蛛雷，丢手雷进去可以帮你解决烦恼，但可能还会有残余，要开枪打中它们很难，因为它们实在太小了。蜘蛛雷的弱点在于时间，如果能和它们捉迷藏，二十秒钟后它们就会自动爆炸。

进入隧道后，找到通风口砸碎盖口进去，下面的海军陆战队员会闻声赶来，所以你最好先在屋子里丢下大量的蜘蛛雷，到时候可以看到非常壮观的爆炸场面，但你布放蜘蛛雷时一定要小心。消灭掉赶来的敌人后从右边的门出去，如果迟疑太久屋子会被封住，还会有手雷飞进来。在这样的情况下可以拉动车用升降机旁的开关，墙上会出现一个洞口，从这里出去。抓住外面的那挺机枪猛扫大门，接着一个长跳飞到残破的天桥上。来到顶部后打开管道钻进去，尽头有个卫兵，让他跟着你，他可以帮你打开接下来的两扇门。前面的那只喷火怪兽很凶猛，快速跑过去别回头，冲到墙上弹落到水里，然后尽快通过管道，爬上有绿色地图和无线电的平台。有个控制键可以移动水平瞄准仪，另一个负责垂直瞄准仪，还有一个可以呼唤空袭。仔细看看地图，估算出进来的大门在哪里（如果没有记错，应该在地图的左下角）。移动瞄准线到大门外的地带，转身等待喷火怪出现，看到这家伙后立刻按键招来空袭，一阵炸弹雨顿时让这只不可一世的家伙回了老家。

先别休息，继续召唤空袭摧毁三个目标，一个是城堡似建筑物的右墙，第二个是墙里的那扇门，第三个是你前方的巨塔，它倒下来后会形成一座桥让你顺利通过护城河。

■十一　忘了我吧

摸进城堡里时要小心下落的天花板，朝右走等待屋顶上落下第三块碎石，赶紧跳到上面去站着，随后整个屋顶会断断续续地全部落下来，你可以从左边出口离开。走到岔口向右拐，转动轮阀打开舱盖，注意避开红色警戒激光束。下到西边的那条隧道里，跳进壁上出口离开，躲开坦克乘电梯下来。在岔路仍旧往右，开动坦克在大门上轰个洞，准备迎战怪兽们，它们的闪电和刺针非常危险，充分利用饵雷和刺针枪可最终消灭它们。

出大门后要小心左边的激光炮塔和刺针怪兽，找个躲避处，闪身出来对准激光炮塔发射火箭，然后闪回躲避。对付刺针



怪兽就用刺针枪。

■十二 拉姆达之心

控制室里的开关可以启动电梯，乘电梯下去，注意狙击手。杀光附近所有的敌人后科学家才会给你开门，朝右走弄到大枪，回到电梯处去冷却系统区。分别进入两间泵房启动水泵，然后到辅助反应堆处跳入水中，穿过维护隧道打开核心两边的开关，离开时要小心躲避飞来的火花，然后沿梯子爬到顶部撤离。

爬上升降机道，从梯子上跳到上层，打开蒸汽闸阀可杀死附近的怪兽，这里还有传真门，绿色的是入口，黄色的是出口。找到标有"核心B层"的门，在里面进传真门，传真门有时候比迷宫还令人恼火，你可能很快就会转得晕头转向，根本不记得自己最初的目标是什么了。最后你要落在最高层的旋转平台上，如果中途太复杂最好每传一次存个盘。看看身后会发现有扇门，打开进去，顺梯子爬上去，等科学家为你开门。进门以后可以得到大量的弹药给养，注意一定要搞到门右侧的飞跃背包，否则后面很不好过。干掉天上飞来的怪兽，确保身边的科学家无性命之忧，他会在合适的时候告诉你可以跳进传真门了，按他说的做没错。

■十二 艾克森

这里需要你有体操运动员的天赋，如果没有最好先到训练房（HazardCourse）去练练身手。使用超级长跳在平台之间飞跃，直到中央一片较大的地区。这里有一个水池，站进去可以加血。到三个蘑菇状的东西前按下使用键，它们会打开来，使用撬棍砸开网状东西放出里面的蝴蝶，这些漂亮的小东西会飞到蘑菇状物体上激活中间的传真门，跳进去。

■十三 格纳克的巢穴

注意开枪干掉蜘蛛，这地方的中央有片网状区域，跳进去会遇到几只头蟹，还有加血水池，完事后可以跳回来继续消灭蜘蛛和其他怪物。在第三个地区你会落到网状物下面，杀掉蜘蛛后躲在鞭击树后让头蟹和小头蟹们上来送死吧。

■十四 入侵者

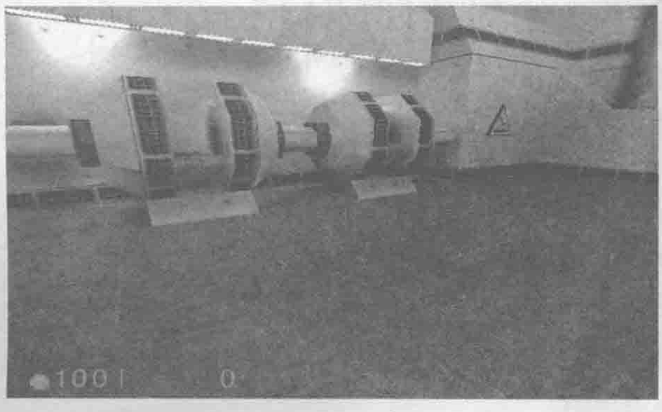
在洞窟里寻找加血水池补充体力，如果不想死就千万别落进地上时开时合的洞口里。找到一片黄色地带后进去，使用撬棍砸开环绕着白色柱子的网丝，爬上塔顶。在岩石间不断跳跃，到达传真门附近的较低地区。注意会有闪电怪兽出现，干掉它们后跳到鸟背上，飞到传真门处。

出来后慢慢绕过藤怪，或者爬上岩石，但也要面对难缠的喷火怪，反正最后你必须进那道传真门里去。来到一个好象是酿酒厂的地方，有不少闪电怪在此辛勤劳作，乘电梯上去到传送带附近，不要射杀这里的劳动者，他们不会主动对你进攻。有条传送带通向一个没有蓝色力场护盾的洞口，从这里进去，往前走直到被大啤酒桶挡住，不要打碎它们，里面出来的丑陋怪兽非常强悍。退回去一个超级长跳（别担心，这里重力很弱）可以飞过挡路的啤酒桶，如果没把握跳过去可以先在桶边放一个遥控炸弹，然后拔出霰弹枪打碎酒桶，等怪兽咆哮而出时引爆炸弹。找到通风管道似的红色东西，里面有奇异的灯光，进去走到一座巨大的屋子，摸出弓弩射死所有的敌人，不要急于前进，一步一步往前走，用弓弩悄无声息地杀死异形。你要在讨厌的旋转平台间跳来跳去，同时还得对付天上飞来的怪物，到顶后进入传真门。

■十五 尼西拉思

射击三角状物体使其爆炸，躲在岩石后可避开绿色传真球，否则你一中招就会被传到充满杀机的屋子里。看到前面那只巨大的怪兽了吗，别发呆，开枪猛轰，直到这家伙的脑袋被打开，借助弹簧板跳到足够高的地方对准它头颅里面的大脑开火，往里面丢两枚炸弹效果更好。这里yago告诉大家一个秘诀：不要用枪，直接从第一层跳板飞跃到上层跳板，再飞到它的脑袋顶上，当你站在它脑瓜上时它无法攻击你，蹲下来抽出撬棍对准这东东的天灵盖一阵乱劈，充分满足一下虐待狂的欲望吧。

杀死怪物BOSS后最好存盘，因为游戏有两个结局，根据你的选择会稍有不同，你如果存了盘就可以提盘看另一种结局。





模拟城市 3000

上手指南

无名指gzwmz@163.net

假如我是市长……

© 1999 Electronic Arts. All Rights Reserved.

古语云：天上一日，世上千年。我以前当这是神话，后来知道了时间的相对性，神话就变成了幻想：是否外星人（神仙）把古人抓上外星球（天上）生活了一天，回来后发现人间已经过了许多年了……在《模拟城市3000》的世界中，情况与前恰恰相反：游戏了一百年，人间才过了一天。假如我是市长……我将会十分痛苦，因为糟糕的城市规划、水泄不通的马路、灰茫茫的天空……我该如何面对子民们啊！不行，不行，我昨天在《模拟城市3000》中建设的城市真的很差，失败的痛苦使我胡言乱语了一翻，各位可别在意。

《模拟城市2000》的辉煌几乎无人不晓，我也不多说了，而《3000》的辉煌也是可以预见的，EA即使不为它做广告也一样会有过百万份的销售，更何况，EA已经将它列为年度第一重头戏来推捧呢？虽然3D引擎的承诺不能兑现，虽然游戏内容不会有太大的改进，虽然发行日期一拖再拖，但我们还是热切地期盼着它的到来，终于，它出现了，带着无数字节的英文出现了，OH MY GOD！（下面将为患有E文恐惧症的朋友提供方便）。

《模拟城市3000》的画面十分精美，可放大缩小好几倍，以及切换四个角度角度观察（跟2000差不多，但不同角度有不同画面）。虽然画面并不是3D的，但也支持3D卡。2D的游戏支持3D卡？其实也没什么希奇的，效果就是加速了而已，这纯粹是制作者的花招，没3D卡的朋友可别担心少了什么特效。倒是音效方面真的支持3D效果，感觉还不错。游戏开始的模式有3种可选：Starter Town：让你读取预先铺设好基础建设的城市模型。New City：可随机选地图，重头建设新城市。Real City Terrain：让你直接挑选地图开始游戏。我提议新上手的朋友先玩玩Starter Town，看看别人是如何建设的。如果你选New City，那你就注意别把出发年份定在1900年，否则将会有许多建筑都不能建造。游戏开始时是处于暂停状态，在画面下方有箭头和暂停键，按下箭头，时间就开始流转了，箭头下面的四小格可调节游戏速度。一般来说，你应该先把基础建设搞好再开始运转游戏。画面的右上侧

有九个大按钮，它们的功用十分丰富，下面将一一细说。首先要说明的是：如果你想了解某一建筑或地域的情况，你可以先按着Ctrl键不放，再用鼠标单击目标。

如果你不想看到网格，那么点击右下小地图旁的网格图标便可。

一、Landscape（地形）

1、Plant Tree（植树）：可以美化环境，减少污染，提高土地价值，每一网格的地域可以连续种植6次即按6下鼠标，但树不一定有6棵）。

2、Create Surface Water（制造水面）：可以用来建人工湖。

3、Lower Terrain（下降地形）：游戏的地形都有高度设置，高度可影响建筑物能否顺利安放于某处，用此工具可将地形海拔高度调低。

4、Raise Terrain（上升地形）：使低洼变平原，使平原变山丘。

5、Level Terrain（使地形水平）：这是最常用的地形工具，如碰到大片高低不平的地形，可用它一拉便可使地形水平。

6、Demolish（毁坏）：可以将地面的建筑和树木等，以及地下的水管清理掉，在下面的按钮里还会出现，功用是一样的。

二、Zone（地区）

1、Residential(住宅)：按住鼠标不放可选择低、中、高密度三种类型，价钱是递增的，在地图上会以浅、中、深三种绿色表示。它们的作用是把地面指定发展建筑的种类，放在地图上后要等游戏开始了才可能慢慢建成住宅（以后会细说）。



2、Commercial（商业）：同上，颜色是紫蓝。

3、Industrial（工业）：同上，颜色是黄。

4、Landfill（垃圾堆放处）：用来放置垃圾，会制造污染，发出难闻的气味。

5、Seaport（海港）：提供海运，要在海岸边上铺设，面积可以大一点。

6、Airport（机场）：提供空运，飞机的画面挺精致的。

7、De-Zone（删除地区属性）：用以删除指定的地区属性，这跟推土机（Demolish毁坏）是有区别的。

三、Build Transportation（建造运输）

1、Road（道路）：道路可带来繁荣，住宅、商业区和工业区等需要在道路旁约4、3和5格范围内铺设。

2、Highway（公路）：使交通更畅通。On-Ramp（斜坡）：连接道路。

3、Bus Stop（车站）：可改善交通。

4、Lay Rail（铺设铁轨）和Train Station（火车站）：看上去跟《铁路大亨2》有点象。

5、Lay Subway Rail（地铁铁轨）和Subway Station（地铁站）：这倒是《铁路大亨2》所没有的。注意：如选择地铁铁轨，那么游戏地图会变成地下地图。

6、Subway to Rail Connection（地铁到铁路的连接）

四、Build Utilities（建造能源设施）

1、Power Lines（电线竿）：传输发电厂的能源，注意：建筑物是可以导电的，可为5格内的区域提供电源，但不包括角部（以后会解释）。

2、Power Plants（发电厂）：有燃煤、燃油、风力、太阳能等等，关键是污染和价钱问题，同时发电厂有使用年限，到时候就要换。

3、Water Pipes（水管）：选择后，游戏地图会变成地下地图，为7格内的区域提供水源（可看到淡淡的一层覆盖色）。

4、Water Structures（水源建筑）：其中Pumpimg Station（水泵）是最常用的，放在水边再连接水管可以为城市带来水源，而Water Treatment Plant(净化水处理厂)可以净化水源。

5、Garbage Disposal（废物处理）：处理垃圾，循环再用，改善环境，减少污染。



五、Place Civic/Special Bldgs (公共和政府建筑)

1、Police (警察局): 减少犯罪的发生，维持治安，平息暴乱，有覆盖范围，但可指令前往事发地点。

Jail (监狱): 如果没有了监狱，那么警察抓回来的犯人就没处安放，只好让他们回家了。

2、Fire Station (消防局): 能迅速扑灭火警，也可预防火灾，有覆盖范围，但可指令前往事发地点。

3、Health & Education (健康与教育): Hospital (医院)、School (学校)、College (大学)、Library (图书馆) 和 Museum (博物馆)。这些建筑可以改善居民身体状况，提高教育水准，刺激人口增长。它们盖在那里都是一样的，只要数量足够就行，如不足，那么它们的属性会出现红色数字 (CTRL+MOUSE)。

4、Parks & Rec (公园和娱乐): Small Park (小公园) Large Park(大公园) Fountain(喷泉) Pond (池塘) Playground(运动场) Marina(散步道) Zoo (动物园) Ballpark (棒球场)。公园可以改善环境，减少污染，其他可以使人民快乐，刺激人口，提高地价等。

5、Landmarks (城市标志建筑): 这里收藏了数十座世界著名的建筑物 (包括香港的中银大厦、巴黎铁塔、白宫等等)，你可以随便挑选一座放在城市中，称之为城市的标志建筑。(最多可盖 10 座，而且是免费的)

6、Rewards & Opportunities (奖励): 如果你的工作有成绩，那么人们就会送一些建筑给你做礼物，如市长别墅、市长雕象等等，你可以随便放在城市中，它们是免费的。

六、Emergency (突发事件):

1、Go to Disaster (视窗移到灾难点)

2、Activate Warning Siren (空袭警告)

3、Dispatch Police (派遣警察队伍)

4、Dispatch Firefighters (派遣消防队伍)



这里要说明一下，如果你的城市发生火灾或暴乱，那么你就以点选此项，然后点击灾区，警队就会迅速处理，如果你不派人去，那么建筑物将会被烧毁。另外，如果你有一支警队，那么你便可同时处理两处灾区，有二支就可处理三处。

6、Start Disaster (产生灾难): 可主动发生 Fire (火灾)、Tornado (龙卷风)、Earthquake (地震)、Riot (暴乱)、UFO (外星人入侵) 等灾难，场面挺震撼的。

七、Meet (会议)

这里的人都是你的高级顾问、智囊团，他们的意见都十分中肯，如果你的英文可以就要好好看看。如果不行就要自己寻找问题的所在。有时会有请愿者提出要求，有些要求你允许一些交易，你要小心，因为这些交易可以给你带来金钱，但也会带来麻烦，你可以听取顾问们的意见以作判断。



八、Adjust & Review（调整和回顾）

1、Budget（预算）：内容挺多的，我只能简要的说说。这里分两个版：Expenditures（支出）和Income收入），其中：Ordinances（法令）：可指定各项法令，使城市安定繁荣，但可能会增加支出。Neighbor Deals（邻国交易）：你可跟邻国进行能源、水源和垃圾处理等交易，关键是建立连接，能源线、水管和道路等都要延伸到边界上，并交付2500块才能建立连接，而且交易的机会并不是经常有的，有些交易会带来污染。Loans（贷款）：每次最多可借25000，然后会每年还一定数目（包括利息），直到指定日期还清，借满十次后如第一次还没有还清就不能再借。Education（教育），Public Health（公共健康），Fire（火灾），Roads道路），Police（警察），Mass Transit（公共运输）这些都要投入一定的资金，否则麻烦多多。在Income（收入）里，Residential Tax Rate（居民的税率），Commercial Tax Rate（商业税率），Industrial Tax Rate（工业税率）均可调整，但不要过高，否则三者都不会获得发展，甚至发生倒退。

往下的是指每年当前和预算的支出收入数字。

2、Neighbor（邻国）：见上。

3、Ordinances（法令）：见上。

4、Query（询问）：就是CTRL+MOUSE。

5、View Data（查阅数据）

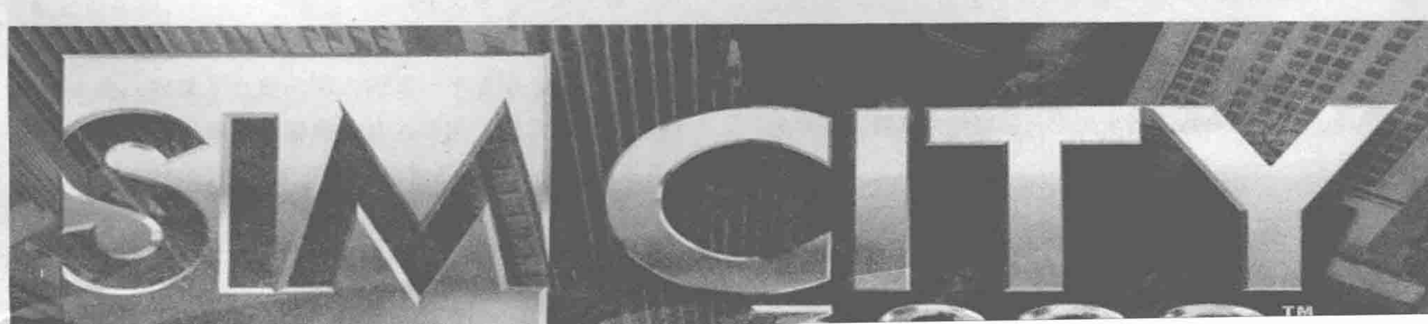
这里有许多图标，表示了犯罪、火灾、污染等等覆盖面积，选择后再按下“Use As Map”按钮就可将右下角的小地图更改。下面还有两个图标，标出了一些指数，其中有Approval Rating(赞成与责骂) Pollution（污染） Crime（犯罪） Residents（居民） Education(教育) Health(健康) Land Value（地价） Traffic(交通) Funds(基金) City Size（城市范围） Commerce（商业） Industry（工业） Unemployment（失业）等等。

在画面下面有不断移动的信息栏为你提供信息，点击便可了解。还有R C·I的指数是指人口、商业和工业的发展状况，往上是发展，往下是倒退。另外，游戏还设置了许多快捷键供使用，如F1是另存，1-5键就是放大和缩小，B键就是铲除等等。

好，现在说说如何游戏。

首先你要寻找好发电厂和水泵的位置（两者不要太近了），然后安置它们，并用电线和水管把它们连接起来，接着确定建造你的市区（离开发电厂），铺设道路，初期水管可设在道路下，如果你掌握了水管外7格内可供水的细节，那么就可自由一点了。建筑是可导电的，建筑外5格除角的位置均能导电，这样你就不用到处铺电线竿了（有朋友以为道路可导电，其实是误解）。住宅、商业区和工业区可以提供税收，它们需要在道路旁约4、3和5格范围内铺设，否则可能会造成浪费，这跟恺撒3一样。警察局、消防局、医院和学校都是必须的公共设施，但你要慢慢建设你的城市，不然会马上负债累累。打开起动按钮后，时间开始流转，但能源设备需要一个月的时间才可运行正常，如果你发现某些建筑出现闪电标志，那就是没电了，注意你的发电厂和水泵负载量，出现赤字就要增添，有时水源断了，你可看看水管有没有中断。如果你发现人口上不去了，就建些娱乐设施，在公园、运动场等旁边的地价是高的。有时民、商、工指标下降的原因可能是建筑陈旧，它们将会自动更新。把垃圾站建在邻国旁可将一半的垃圾流到邻国，以减少我国的污染（真损）。城市的建设是美好的，也是繁重的，你要注意的地方很多，能否当一个受市民尊重的好市长，就看你自己下了多大工夫了。这款游戏并没有预期般理想，但终究是一款经典续作，经营游戏迷不可不玩。

中国模拟城市3000站
http://sc3k.yeah.net



苍 狼 与 白 鹿

成吉思汗 IV

光荣公司的作品一直是以策略为主，这款由第三波汉化的《成吉思汗ＩＶ》是光荣公司的新作，游戏风格画面类似《信长的野望ＶII－－将星录》，各项操作都用图形、汉字表示，极易上手。游戏有两个年代可供选择：

■1、奔驰于草原上的狼，1189年：主要背景为12世纪末期，一位叫铁木真的年轻人被众人推戴为王（汗），战胜宿敌札木合，确立了蒙古草原的霸权，人称成吉思汗（“拥有四海的可汗”）。与此同时，西方基督教国家为夺回圣地的战争也愈演愈烈，狮子心王理查所率领的东征十字军为夺回圣地耶路撒冷而与伊斯兰英雄撒拉丁作战，于是，各路英雄纷纷把欧亚大陆卷入战争的风暴之中。重要人物介绍（共30个君主可选，较易发展的有）：

成吉思汗：蒙古帝国第一大汗，统一蒙古，远征西夏、金、花剌子模，建立了大帝国。

理查一世：英国国王，人称〃狮子心王〃，在十字军及对法作战中表现活跃。

撒拉丁：阿育布王朝创始者，从基督教徒手中夺回圣地耶路撒冷，并与第三次十字军作战，其当政时法治清明，对异教徒政策宽大，受到敌我双方尊敬。

宋孝宗：南宋第二代皇帝，与金议和，对江南进行开发，并改革官制、币制，随南宋进入全盛时期，他的统治成为后世的典范。

■2、苍狼的末裔，1271年主要背景：13世纪，席卷了欧亚大陆的蒙古帝国由成吉思汗的后代分而治之，其中支配中国的忽必烈汗仿效中国传统定国号为元，并出兵远征东南亚、朝鲜、日本等地，并把目标定在统一全亚细亚之上，同时西方正呈现蒙古、伊斯兰、基督教国家三足鼎立之僵局，成吉思汗死后，欧亚大陆又陷入混战时代。重要人物介绍（共27个君主可选，较易发展的有）：

忽必烈汗：成吉思汗之孙，蒙古帝国第五代大汗，征服南宋，统一中国，定国号为元，将东南亚及朝鲜纳为其属国，并向日本出兵。

阿巴孩：伊儿汗国第二代君王，与拜占庭皇女结婚前接受了基督教洗礼，与欧洲诸国结盟对抗伊斯兰马摩尔克王朝。

贝巴思：中世纪的伊斯兰英雄，奴隶出身，成为马摩尔克朝苏丹，统治的17年间进行了38次远征，屡次击败十字军和蒙古军。

进入游戏，呈现在玩家眼前的便是一张亚欧大陆全图，包括北非、地中海、红海沿岸，东到东亚日本，西到西欧岛国英国，北到西伯利亚，南到印度，整个半个世界地图，主要山河、城市、物产尽收眼底。主要操作：点击你的城池，便出现一张命令图，介绍如下：

命令图上方是你城池的各项数值。一般：显示城池的规模、名称、国名、将军、防御度、士兵、金粮特产等。

文化：显示本城各项文化数值高低。文化到达一定数值后，会有特殊效果。例如蒙古的畜牧文化达到世界最高时，会出现“畜牧之都”，然后本城的粮草不再缺少。

收支：显示金粮收支情况。特产品：显示本城特产品。

宝物：此栏显示本城所拥有的宝物。交易：显示我方城市供求。

征兵：显示我方城市可征募的兵种。命令图右方命令有：军：带兵出征（详见后述）

输：运输军粮（士兵不能运输）

劳：建设各种建筑（详见下文内政），将军内政技能有农、商、建的建造时，工作时间缩短，将军的熟练度也将影响建设速度。

使：派使者与他国交涉、结盟、联姻、威胁、赠与、共斗。

间：派间谍潜入他国工作、反叛、叛乱、流言、纠纷、暗杀、破坏、捣乱工作。以上策略要多带点钱，关于谋略的介绍我就不说了，大多和“将星录”中相同。动：在我方城市之间进行人事调动，确定后你会看见武将在地图上移动，按路程时间各不相同，不象某些战略游戏指令一出，武将便一下飞到某城（空降），这提高了游戏的真实性。

商：商队带特产去交易。

住：带钱粮去移民，并在空地上建立新都市（很有创意），在游戏中经常会朋友某年某国在哪儿建立了某城，象莫斯科就是这样成立的，但要注意的是移民后原城市规模会下降（笔者就在太平洋诸岛建立了夏威夷）。

外：外出（任务部队）。解：解除在军队，将军身上的指令。

命令图下指令：
委任：（只有支城才有），一共四种：消极进攻、积极进攻、重视运输和重视内政，尽量不要选积极进攻，因为他们常常会倾巢而出，这样容易被敌人占领。
领主：更换城主。卖出：卖出粮食，换金钱。
买入：拿钱买粮。
放逐：对看不顺眼的将军……
录用：在本城寻找人才。
结缘：将女儿下嫁给手下。
宴：请妃子和将军参加宴会，宴会中和武将说话会提高武将忠心，每位花费100元。
国：显示我方将军情报。
部队：显示在外活动情况一览街道：显示各城市之间街道情况，街道造好后，会提高行走速度。
命令正下方有一征兵栏，打上“✓”表示本城每回合征兵，不打表示不征。

内政方面：
城市扩建：规模越大，城市所属范围越大，其建筑必需建在范围内才有效，另外在地图上有许多特产地，如马，纳入城市范围后会增加城市特产，建议城市扩建首选。
街道：用于联接城市之间交通。
村庄：每回合增加城市征兵数。
武器作坊：提升兵器文化，开发新兵种。
练兵所：提升战术文化，加快建设速度。
大学：提升学校文化，较易录用优秀人才。
美术作坊：提升艺术文化，将军忠心不易下降。
医院：提升医院文化，受伤士兵早日恢复。
工艺所：提升工艺文化，增加特产数量。
港口：提升航海文化，减少海上事故。
田地：提升农耕文化，增加兵粮收入。
牧场：提升畜牧文化，增加兵粮收入。
城镇：增加城市税收。
宝物：按提升文化不同，可分为提升十种文化的十类宝物，其中武器类宝物除提升武器文化外，还可以征得宝物属性的兵种，例如，取得投石机后，便可招募此种兵种，艺术类宝物如是乐器，还有小段配乐（别致）。
战争方面：战斗系统可以说是此游戏的精华所在，战斗风格和以往的游戏不同，你可以看见一支支部队在地图上移动，粮草是战斗中最重要的，如果粮草用尽的话，士兵可是会逃的，所以战线较长的话，补给是最重要的。

每个将军带5个小队，身份为国王、王皇每队可带1000兵，身份为亲族、女婿可带800兵，身份为同乡、异乡每队带600兵，切入交战画面后，展现的是一场标准回合制战争，战斗胜负取决于：
1、将军的战斗力；
2、兵种属性共分6级：S、A、B、C、D、E；
3、地形；
4、兵种（游戏中兵种共23种：轻、重步兵、长枪、僧、海盗、刺客、十字军、短弓、长弓、弩弓、枪骑、突击骑兵、骑兵、轻弓骑兵、狩猎骑兵、武士、蒙古骑兵、骆驼兵、象兵、投石机、火炮兵、火焰放射器、攻城塔，攻击力最高的是象兵，移动力最高的是蒙古骑兵），将军的战斗特技有机、突、火攻、伏、连、机是增加移动力，突是骑兵突击，连是连射，战斗中的策略有伏兵、鼓舞（使混乱部队恢复）、混乱、反叛、重编（守城战中）。其它需要补充的（一点心得体会）：
1、每个城的金粮兵上限为5万，规模上限为8，城防止限800。
2、战斗中只要将敌人的主将捉住，也即第一队消灭即判获胜，攻城战中，只要将宫殿耐久打完也判获胜，但占领后此城规模、城防都降为1，不到万不得以，建议不用，另外攻城战中多带一些火炮兵等强力兵种，城门二、三下就打开了，攻城易如反掌，战斗中一场最多8队作战，敌我双方各4队，守城时不要被敌人四周围城，如果让敌人4队一齐进攻，我方只能出战，一队守城，那可惨了。
3、各项文化上升到一定数值以后，会发生某某城成为畜牧之都等等。在畜牧之都的将领骑兵能力会提高，水都水军属性会提高，而文化之都会提升武将政治等等内政技能。文化上升后能造的建筑会越来越多。
4、游戏的画面音乐不得不提，建筑物各地风格各不一样，象蒙古即蒙古包，而配乐有7种风格，分为中国、蒙古、印度、日本、伊斯兰、东欧、西欧，每首乐曲都体现各地的风情，百听不厌。
5、建筑物有等级之分，级别越高，效果越好。
6、有时会有商人来买特产，赚钱的事不用说了。
7、内政技能全会的乃是蒙古帝国名臣耶律楚材，而第一战将理查一世则战斗技能全会。

结束语：游戏中场面很大，鼠标一点，可指挥千军万马、指点江山。此游戏尽力让玩家感受到一场真实的战争，很符合笔者口味，不知众玩家感觉如何。特别是兵临城下、四面合围的感觉，的确值得一试，好了，让我们为统一亚欧大陆而努力吧。

大航海时代三

在游戏开始时选择，有葡萄牙和西班牙的两国的冒险者。

本文以葡萄牙的拉蒙为主人翁进行介绍

当拉蒙在官邸得知父亲为寻找到印度的航路而去世后，选择继续航海可得到一些钱，然后得到一名助手。在对话中得知资助人对亨斯通巨石有兴趣，便在图书馆查到相关资料，再回到官邸，提出冒险要求，得到冒险的资金（一半），并可以借用资助人的一艘船。关于冒险的情报，可以到酒馆去打听。然后最好在商店买一个纬度仪，再到码头补给，招聘水手就可以出海了。从里斯本沿着海岸向北，再转东北，不久就会看到一个白色的印记，靠岸后，在陆地上探险，走到印记处，就可发现亨斯通巨石，的到证据物。返回里斯本时，最好在沿岸做生意，赚钱。在希腊半岛上的一处神殿中，会有女巫告诉你未来妻子的住处，得到黄金竖琴（会被勒索5000金币）。求婚时送礼物时最好用黄金竖琴。如进程太快，在求婚时会有人与你决斗。

在游戏中冒险的简单流程：

在图书馆查资料（受所会语言、技巧的限制，可到修练场修习）到资助人处申请冒险资金（资助人依权力大小、喜好提供的资金不同），声望值够高的话到皇宫去进谏。在得到资助人的资金后，在酒馆打听消息。出航，探险。也可以自己在有一定资金后，在各地赚钱，买卖缴获的战利品、敌舰。

游戏中的谜题：

在一些地方，会有决斗，解谜等的难关。希腊半岛，要走迷宫。不要贪图宝藏，将全部格子走完最后从出口出去就可过关。有些困难，而且失败的话要从新开始，很废时间。最好打法是：

在图书馆查到“吸血鬼”后，去布加勒斯特（在依斯坦不尔西北方）进城时会被拒绝，将其打下就算是殖民地可以存盘了。如此时想找吸血鬼，去城里的城堡，第一次会被管家告知主人很忙。再去时会被招待吃饭。在选择时，千万别选用餐，因为饭里有药。被问之来此目的时最好不选“来杀你”这项，吸血鬼厉害得很，就算有终极装备也很难打胜（修改后也是）。存盘后，就可去走迷宫了。再有就是在开罗附近的金字塔和狮身人面兽。金字塔里的谜题是将1-10的10个杯子装满水，条件是杯子里的水不溢出来（杯子数字的分子不能大于分母）向杯子里装水用的勺子又三个，数值不定。此关多试验几回就可（失败会死亡）。解决此谜题后，会有狮身人面兽问问题（失败可）。到中国去的时候，去西藏拉萨的不搭拉宫，会有移动巨石的谜题。条件是，大盘子不能在小盘子上放置，将几个盘子从一处（共有3处）移动到指定处就行了（此问题也会在地中海港口的酒馆里被问到，不过盘子的数目少得很），有些象印度神盘问题。

大航海时代3经商之道

大航海时代3中，和2代相同，有一些赚钱的捷径。在游戏刚开始时，由于资金过少，所以在完成资助人的任务时，如果期限为到，尽量要多做生意，低进高出，随着价格指数的变动，做相应地判断。当有了一定的资金后，就可以买一艘自己的船了。对于船的使用目的一定要明确。如果是用于远洋探险的话，耐久度，是很重要的，用于近洋贸易的话，载重量，容量的大小，则直接会影响到货物购进时的数量。

在游戏中赚钱的方法我个人认为有5种。

■1 就是在自己出海冒险时，将探险所得物卖掉，此方法就我来说，并不喜欢，辛辛苦苦找到的东西，是很有保存价值的。因为不论是什么东西，只有经过千辛万苦的追求，才会知道去爱护。

■2 如果有一定的实力的话，我推荐此种方法，即暴力的战斗法。15世纪末期，正是伊斯兰教于基督教相战之际。伊斯兰教徒，阿拉伯商人控制了欧洲通往亚洲大陆的陆路经济，这也正是欧洲各国急于

在海上开寻航路的原因之一。所以在地中海或伊斯坦布尔附近的海域航行时，会常有阿拉伯、伊斯兰海军的攻击。在海战中，要集中优势，歼灭敌旗舰。正所谓：射人先射马，擒贼先擒王。只要敌人旗舰一灭，剩下的敌舰都可以缴获（不可以超过舰队最大数），还可以缴获战利品。将敌舰到港口的造船场卖掉的话，可以得到巨大的收益。除赚钱外，每次海战胜利时，名声值会有所提高。到游戏后期，在发现美洲的遗迹后，各地价格指数会暴涨到135到150左右，此时以此法倒卖船只可获益更大。

■3 在刚开始时适于用此法。在近海搞贸易。只要注意市场变化基本上可以赚到钱。此法的好处是：因是近海贸易，周期短，成本不高，还可以只带基本的水和粮食，节省大量空间来装货物。但缺点是每次获益太少。最好是在执行任务时，顺便完成。

■4 在游戏中期，可以开始走远洋贸易这条路。比如在发现奴隶后，可以在非洲购入单价为1到5个金币的奴隶，再回到欧洲可以以100以上的价格买掉。收益虽大，但会增加恶名声值，因为此法有够缺德。在发现印度航路后，可以倒卖胡椒，香料等。基本上可以说，是在欧亚两洲之间倒买倒卖。但此法周期长，耗费成本资金也较大。不论是近海贸易还是远洋贸易，在购入商品时可以讨价还价，切忌太过贪心，如果激怒了卖主，一个月中可就买不到货了（幸运的话，货量减半）。

■5 可以说这种发放始终贯穿于游戏当中，就是冒险。在得到资助后外出探险，完成任务后会从资助人处拿到奖金。

以上5种经营方法在游戏中并不是单一存在的，5种方法的使用是相互交错的。每一次出海一定要保证有十分的收获才行。在资金有所保证后，才可以放心大胆地周游世界。另外，在游戏中的每一种商品都配有精美的照片供玩家欣赏，这也是买卖商品时的乐趣之一吧。

大航海时代3之船首像篇

在游戏里，船首像可以使舰队在航海时，减少灾难，有些还可以使舰队海战时的攻击力、防御力提高。在里斯本等的造船场里的船首像，等级很低，在其它城镇里，或在冒险途中，可以得到各种级别，作用各异的船首像。但要注意的是，如果想得到传说中的船首像的话，一定不要与资助人签订冒险契约，不然，辛辛苦苦得到的东西，将作为证据品交给资助人。

名称/等级/作用/解说
（ 防止 ）
隼 1 鼠 一般造船场
马 1 鼠 只限北欧造船场
枭 1 鼠 发现物证据品
蛇神 1 鼠 发现物证据品
妖精 1 病 一般造船场
豹 1 病 只限地中海造船场
海豚 1 病 发现物证据品
象 1病 发现物证据品
提督 1叛 伊比利亚造船场
龟 1叛 巴伦西亚造船场
鹿 1叛 发现物证据品
伟人 1叛 罗马市场
白鸟 1岚 北欧造船场
狼 1岚 各尼斯贝鲁克造船场
蛟 1岚 战胜食人蛟后
飞龙 2岚 发现物证据品
火蜥蜴 2岚 发现物证据品
鹰 2 岚 发现物证据品
女神 3 岚 敌炮击损害20%减少
白虎 3 岚 白刃战时攻击力加2倍
精灵 2 病 黄山发现物证据品
鲸 2 叛 战胜白鲸
海神 3 岚 敌射击损害减少50%
不死鸟 3 鼠 每回合船耐久力加5
狮子 2 叛 发现物证据品
人马 2 岚 发现物证据品
海龙 3 鼠 白刃战时被害减少
天马 3 病 战斗时自舰移动力加1
一角兽 2 岚 发现物证据品
鹫 2 岚 发现物证据品
炎神 3 病 自舰队炮击威力加1，2倍
死神 0 叛 自舰队炮击威力加2倍
天使 2 鼠 发现物证据品
海兽 2 病 发现物证据品
天龙 3 叛 射击威力加1，5倍（长城）
魔王 0 岚 炮击、射击、白刃战威力加1，5倍

一、弃卒

第六回合前战场上会保持2位法师和3个小兵，若不足会一直出现敌人，在第六回合时出现小兵改变胜利条件。 小心不要太靠近敌人的魔法师（射程为3格远），可以的话尽量一击就打倒魔法师，善用主角“气刃斩”的特殊技。主角不要前进得太快，以免被围殴，利用我方的小兵作掩护，攻击受伤的敌人，一次打倒，赚取连杀的经验值。我方的重装兵会帮忙回复生命力，某些状况下可以先选择杀敌，再由重装兵回复生命力。

此时不要走错了，不然会卡在屋顶上（有一处死路）。接下来往右方走，到达下方中央部分时有一处狭路，这里有其中一种战法提供参考： 您可以在这里面对一个敌人对打，右方那一个小兵不会过来围攻，等到剩下一个小兵（或全灭）或气力满一格时再往右跑，注意如果战场上少于2个敌人时，会从左方无限出现小兵。 往右跑后可选择要攻击或是边打边绕过去，只要到达右下方那四格其中之一的位置就算过关。

四、双头的死神

HUAN SHI LU

幻世录

幻世录全功略

琥的防御力较弱，所以雷欧纳德尽量帮琥挡住敌人。先解决等级高的敌人，当盗贼人数剩下2人或以下时即过关， 如果要赚经验值的话可以去攻击凶牙鬼。过了这关后会到大地图，记得先到“欧姆村”可以买东西，把雷欧纳德和琥的身上带满回复药比较好喔。

二、恶梦的终曲

战法和前一关差不多。前面的敌人会先走下来攻击，上方的敌人过一会儿才会下来，所以先尽快打倒前一波的敌人。如果您要连杀的话，就要注意，当您要打倒前一波最后一个敌人时，请尽量站在靠上方的位置攻击，这样才能攻击到由上方下来的敌人。 当敌人一般兵少于2人时会出现敌人援军，这时难度会较高，有一些原则如？ 拢?．尽快打倒敌人骑士，要注意敌方骑士也会使用“气刃斩”。2． 优先打倒您可以一击打倒的敌人。3．尽量不要太靠近上方皇帝，如此皇帝就不会主动下来攻击。4．我方重装兵最好避免阵亡（至少要保留一个）， 必要时不要吝于使用回复药，因为他对于帮助打皇帝很有用。

三、决意

一开始就尽全力跑，先往左方走，然后由屋顶往下走，注意

五、遭遇

雷欧纳德一开始就走到右方栅门口堵在那儿，琥就在后面攻击即可。当盗贼人数剩一人时，缇娜会出现于左下方，说完话后会走到雷欧纳德旁边。接下来不难，由缇娜帮大家回复生命力，等一般兵靠近后合力攻击，等到敌人剩下一个时，就会过关。

六、巢窟

这关让雷欧纳德站在队伍右方挡住敌人，琥采游击战，缇娜帮忙回复生命力，您也可以让缇娜出去和敌人对砍，快速增加气力，其他人用回复药帮缇娜，然后缇娜使用特殊技月花

圆舞攻击。当走到右边小桥，过关的方法有两种，一是完全打倒汉克斯，一是汉克斯和缇娜交手两次，都会完成这关任务，如果要赚取经验值要小心一下。另外，完成这一关后，记得回去欧姆村， 可以获得报酬$2000 。

七、猛狞

这关一开始要注意，不要被四周围过来的敌人一起攻击。首先雷欧纳德和缇娜一组，攻击雷欧纳德上方的凶牙鬼（等一会儿让它自己下来），琥和汉克斯一组，攻击左上方的蜂和凶牙鬼，一旦雷和缇娜打倒敌人后，立刻支援琥和汉克斯。解决后再合力打左下或右上方的敌人即可（一次合力打一方比较安全）。 如果您在九回合内打倒全部敌人，就能过关，否则还有第二波敌人出现，如果您想赚取经验值，不妨留下最后一个敌人，等待第二波敌人出现。

八、宣战

进入大地图上的席达镇时，请先去买武器、护甲和道具，之后再去酒店，因为在酒店中和沃斯非塔兵谈话就会进入这场战斗。这里提供一种快速过关法，一开始就往右方走，一口气打倒重装兵队长，就可过关。

九、寂寥

这关敌人很多，一开始就往战场右方中间移动，第五回合从下方会出现第三组部队，您如果躲远点（战场右方中间附近），就可以让下方上来的兵和左方过来的野兽互相攻击，来个两败俱伤，我们则负责解决右方和右上方下来的敌人。下一回（第六回）雪拉会出现，而且是“刚好”出现在队伍附近，不然雪拉孤立无援很容易挂。如果缇娜学会地精守护的话，可以使用增加防御力，等敌人互砍差不多时再去一一解决即可过关，千万不要一力独揽，想自己解决所有敌人，那几乎是不太可能，除非您是用偷改的。 过了这关最好再回到席达镇，补充回复药和妖精之泉。

十、哀怨（帕尼西雅城）

这关有很多种玩法，您可以采用躲避方式，直到同伴出现再反击，也可以直接去攻击僵尸或恶灵，再和同伴会合。 这关完成后，以后可以来这里练功，经验值还蛮多的。此时可以先不急练功，因为待会儿回去席达镇时会有一场战斗，要保留回复药才安全。如果缇娜（第十一级）和雪拉（第十级）学会水龙波后，以后的关卡会比较简单，现在回席达镇酒馆打听消息吧。

十一、狙兵

这关敌人有点多，我方人员最好靠近点，缇娜可以尽量不用攻击魔法（除非目标够多），气集满后利用特殊技攻击，不过还需要回复生命，小心点才行；雪拉则用魔法轰吧！魔力不足就用魔法药回复，不然就要省点使用魔法，雪拉升级以增加精神为主，这样魔法力才会充足。 第八回合敌人出现增援，小心敌人的法师及剑士，法师会可怕的魔法（赤焰鸟），攻击范围5格，一口气冲上去打倒她。剑士则要注意其气力是否满一格，若是就要全力打倒（不然就远离），因为他会使用“气刃斩”。 过关后，继续回席达镇酒馆打听消息，之后会出现到达藤维斯港的路，这时席达镇护甲店会出售琥和汉克斯用的隐黑忍衣，防护力很高喔。

十二、失落

这关如果选择第二项，就会进入战斗，否则就会离开回到大地图，如果想赚经验值可以选二开战。 这关只要注意法师的魔法以及兽剑士的特殊技即可，注意在一开始队伍上方（战场上方中间）有两个魔法师，其中左边那一个身上有一个很好的宝物逆十字，它可以让装备者施魔法时魔法力消耗减半，您可以将那个法师打倒后靠运气获得（汉克斯有个偷物品的特殊技“金之手”可偷过来）。有几点请你注意：1．到达藤维斯港后，如果您和港口的船长谈话后，没有去命运的神殿，下一个战场艾瓦台地就是要去救商人克里夫，过关后就能得到通行证，以后归还通行证时克里夫就会给一些增加抗力及能力的药；如果先去了命运的神殿，那么下一个战场艾瓦台地就会变成寻找通行证（商人克里夫死亡），如此就没人会给那些药了。2．去艾瓦台地前别忘了先去席达镇帮琥和汉克斯买护甲隐黑忍衣，防护力很高喔。

十三、寻

这关要寻找通行证，在第三回合时嚎会由左上方出现，此时才能找得到通行证。通行证会在那台翻倒的推车（看起来有点像箱子）附近，在下面五个座标其中之一：(1008，464) (1008，432) (1040，432) (1072，432) (1104，43 2)，您可以在桌面上《幻世录》捷径->内容->捷径中目标项目（一

串字?　　xxx\HSL.EXE之类的）最右边加上参数-pos中间要空一格空格），　这样下次再度以此捷径进入游戏时，会显示游标的座标。找到通行证后，雷欧纳德要往右下方脱离点离开，这时右下方的血狱蟒杀死后，不会再出现。　如果您的等级很高的话，那么嚎出现后，因为其等级不高，被野兽围击攻时无法活得很久。还记得一开始出现的凶牙鬼吗？您可以故意不打倒它们，让它们攻击，这样嚎那边就不会再出现凶牙鬼了。您可以将雷欧纳德站在右下方附近（靠边一些），其他人去找通行证，一旦嚎出现时，应该就可以找到通行证，然后雷欧纳德再往脱离点走就可过关。

十四、援救

这关要保护克里夫，一开始克里夫会往右下方逃跑，我方人员要尽快赶到他身边。第六回合时敌人出现增援，此时克里夫会往左上方逃跑，先打倒较近的敌人。选一两个较强的队员往左上方路口靠近，待会儿嚎出现后能给予支援，不然至少也要把左方的敌人引诱过来，让嚎面对的敌人减少些，雪拉和缇娜要站在推车左侧，这样可以合力攻击左方来的敌人，左方过来的敌人攻击较可怕，琥可以一人挡住右下方的血狱蟒，右上方的敌人有空再去攻击。　第八回合嚎会出现在左上方，如果他被敌人围殴，要尽快去帮他，敌全灭后就可过关。

十五、突围

雷欧纳德可由左上方桥下缺口到达脱离点，或是由右上方打破门上去，打门还可以赚经验值，不过可以打倒所有的敌人，也是很好的选择。因为敌人是远距离攻击，先让敌人靠近我们，再冲杀敌人。

十六、真理

一开始雷特往左边移动，让较靠近雷特那两个敌人自己飞过来，进入雷特攻击射程时就攻击，注意不要被另外两个围攻就危险了。先对其中一个一般攻击两次，再对另外一个一般攻击两次，因为接下来如果气力满一格时，就可以一击打倒，甚至一次打倒两个，如果生命力不足时，就飞远一点用回复药，反正敌人追不上雷特，当打倒两名敌人时，我方人员就会从左下角出现。　我方人员出现后，就聚集在嚎所在的那个平台上即可，这关敌人相当多，大家聚集时，不要站在平台边缘位置，让敌人靠近点。雷特采游击战，不要阵亡即可，雪拉和缇娜用魔法攻击，其余攻击不到敌方的人员，就帮其他人补血补魔法。　第二十回合会出现第二批敌人，和第一批一样，等他们过来后合力攻击即可。注意：如果二十回合前敌人全灭的话就会过关。

十七、怒涛

到第八回合时，甲壳蜂会开始撤退。第十回合时，甲壳蜂会离开战场，并且会出现海辉魔（章鱼），这时要保护船别被章鱼打坏了。　选择船右边的章鱼为目标较好，雪拉、缇娜用魔法攻击章鱼，琥作支援，攻击章鱼时不要站在船边，否则章鱼攻击队员时可不好受。右边的章鱼解决后，再攻击左边的章鱼。　第十六回合会出现两栖族海贼，　注意章鱼至少要打倒3个以上比较安全，能多杀则杀，两栖族海贼倒是其次，顺手攻击即可。两栖族海贼是杀不完的，在第二十三回合时会出现两栖族正规军，两栖族海贼和章鱼会跑掉，于是就过关了。　下个点“龙之息”目前无法进去，再往下一个点两栖族部落前进。在两栖族部落中可以买到相当好的装备。

十八、异种

一开始全部人员往右偏上方有个沼泽岸边空地移动，等敌人自己接近再攻击。第一波的敌人可以先全部消灭，在第十二回合时，会出现第二波的敌人，这时先不要全部消灭掉，留下一个，否则就会完成这关，就得不到咕噜了。　到第二十七回合时咕噜就会出现，我方人员应该在一开始处右偏上方的沼泽岸边空地，可以帮咕噜打敌人，咕噜则跑掉吧！它太弱了，以后再练一下它的等级。　由于敌人出现时的等级和队伍的平均等级有关，所以当咕噜加入后，它会拉下队伍平均等级，如果您想遇到等级高一点的敌人，那么要尽快练一下咕噜的等级才行。

十九、魔骑士

这关我方人员就站在下方等待敌人接近攻击即可。过一阵子后胜利条件会变更为雷从左方脱离点脱离以及打倒克罗蒂，如果您要脱离的话，您可以一开始就往左边走，等到条件变更的时候就可以马上过关。从左方脱离点脱离以及打倒克罗蒂会影响狂砂（哈莫特沙漠）那关的对话。　第九回合或敌人全灭时，会出现第二波翼人部队，第十四回合或第

二波翼人部队全灭时魔骑士会从左边出现，您只要打倒克罗蒂或克罗蒂生命力降到40%以下，翼人部队会和魔骑士互相攻击。在玛哈亚镇酒馆中有个神秘男子（第一次进入一定有），他一开始会出售五千的随机物品，第一次您可以重买几次碰碰运气，之后在其他城镇酒馆中可随机再遇见他（机率很低），如果您错过了，有点儿可惜，下一次不一定能遇见。第一次卖价$5000，若有买东西下次遇见将会卖$7500的东西（会较好）。

二十、狂砂

这关敌人虽多但并不强，注意法师的魔法以及兽剑士的特殊技即可。一开始我方人员靠战场右边往下移动，您可以往下方移动消灭敌人，若是您觉得敌人不好打，您也可以将我方人员待在战场右边中央处，引诱后来出现的魔骑士和下方的敌人对打。 当敌人全灭或第八回合时（若回音之谷脱离则是第十回合），下方敌人会出现援军。第十回合时（若回音之谷脱离则是第十五回合）上方会出现魔骑士，魔骑士和沃斯菲塔兵会互相攻击。

二十一、信念

这关敌人并不强，注意法师的魔法以及兽剑士的特殊技即可。

二十二、离散

这关会先后出现三个魔将，克罗蒂、傲和席德尔，克罗蒂会先出场。当克罗蒂被打倒或生命力减少50%时傲会从左方出现， 傲出现第五回合时席德尔会从左方出现，席德尔出现后胜利条件会变成琥、缇娜、汉克斯、雪拉往东南脱逃，雷欧纳德等其余人往南方脱逃 这三个魔将都是无法真正打倒的，他们都会自动使用世界树之叶。这关只要注意不要让我方重要人物阵亡即可，一开始我方人员移动到战场中间附近，让敌人自己接近我们，雷欧纳德站在队伍最下面位置，琥站在队伍最右边位置，以便于脱逃，雷特则躲在岩石中伺机攻击，其余人作掩护。您可以先解决其它敌人再攻击克罗蒂赚取经验，克罗蒂则使用地灵缚或咒灵缚剑魔法将她麻痹住就好，傲出现后也可以将他麻痹，席德尔则无法麻痹。席德尔出现后，雷欧纳德往战场中间最下方脱逃，琥往战场最右下角脱逃即可过关，其余人可以赚取经验值至死为止。在四魔将身上可能会有不错的宝物，可以用汉克斯的特殊技金之手偷取，如果气力不够可以用神威之酒补充。接下来就是队伍会被分成两组，一路躲避魔骑士团的追杀，只要逃跑就可过关。

二十三、奔逃

魔将傲是无法打倒的，雷欧纳德一开始往上跑到脱逃点就可过关。当敌人人数少于 3人，会出现增援，咕噜、嚎和雷特在下面挡住敌人，能杀多少算多少。

二十四、解明

魔将席德尔是无法打倒的，缇娜一开始往下跑到脱逃点就可过关。当敌人人数少于4人，会出现增援，其它人在缇娜上方挡住敌人，能杀多少算多少。

二十五、阻碍

这关如果在十回合前消灭所有敌人则会过关。第十回合魔骑士团会从上方出现，魔将傲是无法打倒的，雷欧纳德一开始往下跑到脱逃点就可过关，如果魔骑士少于2人时会出现增援。沃斯菲塔兵会和魔骑士团互相攻击。

二十六、虚实

一开始队伍往右方移动，到第六回合后右上方会出现沃斯菲塔兵帮助我们，等到野兽全灭后，我方会和沃斯菲塔兵打起来，将沃斯菲塔兵全灭后就能过关。 过了这关就会到达沙罗尼亚，在那里我方两组队伍会相遇，经过雷欧纳德和缇娜的对话事件后，在古都——玛哈亚镇酒馆里会出现一名翼人，和他谈过话后会出现通往尼布鲁瀑布的路，那里有一只红龙，它能施展火系最强魔法，实力相当强。打倒红龙后可得到雷欧纳德的武器龙牙，不过也不急过去，以后再回头去拿也可以。

二十七、变节

一开始我方人员往下方移动到岩石最靠近海之附近（战场中上靠海处），等待下方敌人接近再攻击。 第八回合克罗蒂从上方出现，第十回合克罗蒂会说一段话，接著她不会攻击任何人（选到她时会变成黄色），这时派一些人靠近克罗蒂

准备支援她，第十二回合克罗蒂会加入我方，别让她阵亡就好。派去克罗蒂附近的人最好快一点解决黑暗法师会较安全，您可以用琥配合雷特一次打倒一名法师的方式解决。 在克罗蒂加入前，克罗蒂和傲都不会真正被打倒，克罗蒂加入后她就会阵亡，同时傲的生命力低于20%时就会过关。

二十八、未知

如果您的队伍中没有咕噜这个角色的话，最好先去萨尔克岛的深渊之沼，让咕噜加入队伍。

这关的守护者是无法打倒的，您必须依照某种顺序使用魔法或是特殊技攻击有绿色光点的石柱，才能解除守护者的防卫状态。那么顺序是什么呢？还记得一开始守护者刚刚出现时（石柱上石像伴随白光开始活动）的顺序吗？没错，守护者出现的顺序就是答案，而这个顺序是不固定的，您每次进入这关时可能顺序都不一样，如果您忘了这个顺序的话，您只好用猜的，不然就只有读取回忆录重玩这关。 摆平守护者之后，接下来会出现一只巨兽--谜之生命体它能够行动两次，会使用一些魔法，不过应该没什么威胁性，如果这只生命体最后一击是由咕噜打倒的话，那么咕噜就会和它合体（转职），变成一只能飞行、能行动两次、攻击力强、特殊技强的魔物，很好用喔！不过咕噜未转职前很弱，最多也只能挨一下攻击，别让咕噜阵亡了。

二十九、崩陷

这关在第三回合以及第五回合会发生地震，并产生白烟，注意白烟所围的范围，我方除能飞行人员外全部站在白烟范围之外，如果没有看到白烟，请在游戏选单中的设定选项里头的场景效果设定为ON。 第七回合会发生岩石崩陷，前面提到的白烟范围的岩石会消失，站在上面的敌我人员都会消失掉（阵亡）。当敌人全灭或是第十二回合时，有一些敌人会从战场下方出现。

三十、决胜

这关把魔将傲打倒就能过关。第十四回合敌方会从右下方出现增援。注意在傲身上有不错的宝物，可以用汉克斯的特殊技金之手偷取，如果气力不够可以用神威之酒补充。

三十一、恶魔之翼

这关把魔将席德尔打倒就能过关。 当敌人人数少于5人时敌方会出现增援，增援的敌人会站在木板码头两边的岸边。 注意在席德尔身上有不错的宝物，可以用汉克斯的特殊技金之手偷取，如果气力不够可以用神威之酒补充。 这关您可以先不要接近上面的席德尔，先把其它罗喽解决后再去对付他即可。打倒席德尔后，您可以选择要不要杀了他，这个决定会影响最后您要面对的魔王是谁。 过了这关后，到达下一个城镇斐达克，购买好新装备后，选择去旅馆，在经过旅馆讨论事件后，再去此地酒馆找一位妖精谈话，在大地图上就会出现通往妖精之都亚雷比斯的道路。另外，在薛维斯港的酒馆会出现一名兽人，以后再去找他。 接下来的行程是，先回到玛哈亚镇找酒馆中的翼人谈话，打开通往尼布鲁瀑布的道路后，去尼布鲁瀑布拿龙牙，再前往亚雷比斯找大长老谈话。

三十二、猎杀

这关当敌人全灭或第八回合时右方会出现翼人增援。第十六回合或翼人全灭时，从瀑布中会出现一只红龙。翼人和龙会互相攻击，打倒龙就能过关，龙的能力相当强，大家要合力打倒。当龙的生命力过低时它使用生命之水回复生命的机率很大，您可以利用这条龙练功，缇娜如果学会灭或裁时，可以使用这两种魔法练等级，不过要注意一点，若是龙的气力满3格时， 小心它使用特殊技龙啸天驱，威力非常强，有可能一次就会让我方人员阵亡。龙身上会机率性携带不错的物品，看到时记得用汉克斯偷出来。 接下来前往戈黎塔尼港，去妖精之都吧！您也可以先去命运的神殿转职，对众神宫殿遗址那关搜刮宝物有帮助（在妖精之都那边），不过将来有机会要再去命运的神殿，所以也不用先去命运的神殿。

三十三、破浪

经过戈黎塔尼港后来到这关。这关应该不难，打倒所有敌人即可。

三十四、遗产

这关是个宝物关，一开始就要尽全力抢宝物。守护者要尽快

消灭，因为火圈一开始是无法进去的，而每一个火圈开启的关键就在守护者身上，当消灭掉一个守护者时，则相对应的火圈就会打开，当然也有多余的守护者没有对应火圈。其中较特别的，是最上方大火圈的开启，注意一开始最上方有两只守护者，那两只的下方那一只先消灭，则战场地图中间关著一只守护者的火圈会打开，再消灭其中的守护者，那么最上方大火圈就能打开。　注意，如果咕噜转过职，那么咕噜就会无法飞进火圈之中，所以它就负责拿取外面四周的宝箱，雷特就尽早飞到最上面大火圈拿取宝箱，其余人拿取其它火圈的宝箱，这样所有的宝物可以全部拿到。如果没有转职后的咕噜，那么在还没有打开最上面大火圈前，雷特往上偏右方飞较好，顺便拿取宝箱，再来等最上面大火圈打开后就进去拿宝物，左方外围的宝箱可能要牺牲一下来不及拿取，不然就是雷特再去左方外围拿宝箱，另一方面尽快派个队员到最上面大火圈拿宝物，来不来得及就很难说了。　在最上方大火圈中有两个宝箱一定要拿，其中有开启命运神殿中枢的圣水晶以及雷欧纳德的转职道具剑之魂。第四回合时，画面会闪一下蓝绿的光，然后在画面右上角会出现回合计数值，当回合计数值到达0时便结束本关。通过这关后，再回到亚雷比斯找大长老谈话，得知圣剑西鲁达的消息，大地图上就会出现新地点大地的裂缝。我们先去薛维斯港酒馆找一位兽人谈话，再去命运的神殿把克罗蒂转职，然后找老神官谈话，会打开新的转职地点命运神殿中枢（新的选项），如果雷欧纳德四项属性全是黄色，而且有转职道具剑之魂的话，就能转成最高职业终焉剑使，特殊能力是能够用武器连续攻击敌人两次，如果配合上白光之翼，魔王级的敌人一次就能砍掉一千多点生命喔。如果您曾经在玛哈亚镇接受一位女性的委托的话，就可以在经过席达镇时把东西交给席达镇酒馆的吉姆。　下一个目的地是自治都市－沙罗尼亚，　到酒馆找一位旅行商人谈话，得知幽暗坟场的消息，大地图上会出现到达幽暗坟场的道路。接下来我们前往幽暗坟场拿取克罗蒂和汉克斯最强的宝剑以及缇娜转职道具福音之书。

三十五、深邃之间

这关只要我方人员全部到达坟墓入口处即可过关，敌人虽多，但很容易解决。

三十六、禁忌之魂（幽暗坟场）

这关敌人不难解决，我方只要拿到血祭及忌魂两把剑（插在地上）就会过关，注意在怨念集合体后方火圈里的宝箱，里面有缇娜转职道具福音之书，一定要拿，拿剑过关前记得要先拿宝箱，否则。　过了这关后，再去命运的神殿，让缇娜转职成公主，其特殊能力是移动后，可以使用魔法。当缇娜和雷欧纳德都转了两次职业后，我们下一个目标是到两栖族部落找人类学者谈话，他会带领我们进入龙之息里面，在那里可以得到雷欧纳德最强的剑“辉煌之器”。

三十七、辉煌

这关有六只红龙可以练等级，缇娜可以利用这机会练到56级学会最强魔法。注意时间别拖得太久，超过三十回合就算失败，雷欧纳德可以站在辉煌之器附近，如果超过时间，可以读回进度让雷欧纳德走到辉煌之器前过关。

三十八、绝壁

这关有两只红龙可以练等级，注意这关上方岩壁上有圣剑西鲁达，要派雷特或是转职后的咕噜去拿才能得到，否则这关敌人全灭后就会过关了。

三十九、残光

这关敌人相当多（也许是敌人最多的一关），有需要的话可以好好的赚取连杀的经验值。第八回合敌人或是敌人全灭时，会从右上方出现增援，同时我方增援（拉尔斯帝国残兵）也会从左下方出现，之后只要敌人全灭或是我方全部人员到达脱逃点即可过关。

四十、突进

这关敌人相当多，有需要的话可以好好的赚取连杀的经验值。第九回合前敌人全灭时，就能过关，第九回合敌人会从左下方出现增援，第十回合我方增援（拉尔斯帝国残兵）也会从左下方出现，之后只要敌人全灭或是我方全部人员到达脱逃点即可过关。

四十一、自觉与宿命

这关只要打倒魔将塔克斯就能过关。塔克斯身上也许有不错的物品，您可以用汉克斯偷过来。

最终的序曲（结局1-1）

这关只要打倒妖精王就能过关。妖精王身上也许有不错的物品，您可以用汉克斯偷过来。妖精王有行动两次的能力，不过若是魔法的抗力够强是不用怕他的，但要小心他的魔法裁。打倒妖精王后，就会进入封印之间，与传说中的魔神对决。

劫数（结局1-2）

这关打倒魔神地劫神就过关了。地劫神固定在墙上不会移动，并且有行动两次的能力，若它使出魔法极的话您可以读回战场进度再来，它会改变攻击的。打倒地劫神后会出现地劫神死亡的动画。

破灭的命运（结局二）

这关一开始就看到席德尔把妖精王给解决掉了，自己取代妖精王的地位。打倒席德尔后，接著席德尔会变身成毁灭天使，同时会施展最强魔法极，他能够移动后使用魔法，但不像地劫神或咕噜最终型态一般，他只能行动一次。万一他施展魔法极，您可能挨不了一下，不过，大家合力还是可以打倒他的。 注意，雷欧纳德要一个人落单去攻击毁灭天使，其余较不重要的人聚在一起当成是毁灭天使施魔法攻击的目标（雷欧纳德站远些），最好缇娜也离开那群队员，靠终焉剑使雷欧纳德和公主缇娜打毁灭天使约两三回合就可消灭他。

接触（结局3-1）

这关妖精王是无法打倒的，妖精王快死时会自动使用世界树之叶。妖精王身上可能会携带不错的物品，可用汉克斯偷取。妖精王可以行动两次。雷欧纳德不要阵亡，躲在一边等待回合到就好。第十回合不见的咕噜会出现，原来它和封印之间的魔神残骸合体了，变成了新魔神，并且把妖精王杀了。

终焉（结局3-2）

这关的咕噜变成了魔神，并且把妖精王解决了，它会地系、风系及火系最强魔法，又能够行动两次，不过最可怕的应该是最强的特殊技虚空无转， 消耗3格气力，但攻击力强，大概没什么人可以挨一下吧，大家要合力打倒他。

幻世录过关重点提示

问：通行证要如何取得？

答：当第一次到达薛维斯港拜访港口的船长时，他会问您是否要花$500元去命运神殿，如果您没去，那么艾瓦台地那关的任务就是保护克里夫，过关后就能得到。如果您先去了命运神殿，那艾瓦台地那关的任务就变成寻找通行证了（克里夫死亡），通行证可能位置为（1008，464）（1008，432）（1040，432）（1 072，432）（1104，432），您可以使用参数-pos显示游标所在座标寻找。

问：古代神殿遗迹要如何打倒守护者？

答：进入战场后，守护者会依序由五个柱子顶端出现（放出白光，会活动），它们出现的次序就是您要攻击的次序，攻击时只能用魔法或是特殊技。请注意，这个顺序不是固定的，如果您忘记了顺序，这关只好重新再来了。（不然就看能不能猜对了）

问：咕噜要如何才能加入队伍？

答：当雷特加入后，您就可以再去薛维斯港找船长，这时船长会带您去大地图右下方的萨尔克岛。在深渊之沼那个地点，解决完战场上敌人时（或回合到）会出现第二波敌人，这时留下一个敌人不要杀死，等几个回合后，咕噜就会出现，选择保护它，则战斗结束后，他就会加入。

问：咕噜要如何转职？

答：咕噜加入后，在古代神殿遗迹那关打倒守护者后，会出现谜之生命体，记得最后一击由咕噜打倒谜之生命体，则咕噜会和谜之生命体合体转成超强的生命体、行动两次、攻击力高、特殊技强。

问：是不是有第三级的职业啊？

答：只有雷欧纳德和缇娜有。

问：雷和缇娜要如何转第三级职业？

答：1．雷欧纳德：

在斐达克酒馆和妖精谈第二次话后（要先经过旅馆的事件），大地图上就会出现前往妖精之都的路。和妖精长老谈过话后，就能去众神宫殿遗址，请参考该关详细攻略部分，您必须获得开启转职功能的圣水晶以及雷转职的道具剑之魂。

2．缇娜：经过斐达克旅馆事件后，前往薛维斯港酒馆和一名兽人谈话，然后再去沙罗尼亚酒馆和一名旅行商人谈话，在大地图上就会出现通往幽暗坟场的路。在墓底下怨念集合体后面有个宝箱，里面有缇娜转职道具福音之书。有了圣水晶后，去命运神殿找老神官谈话，就能打开转第三级职业的场所（神殿中枢）。得到转职道具后，雷和缇娜都转过职且属性到达转职标准（黄色），就能转第三级职业。

问：雷和缇娜转第三级职业有何能力？

答：雷的一般攻击能连续攻击两次，等级高时将来打魔王级敌人时，一次可砍500点以上的生命，　如果装备有白光之翼可行动两次的话，　就能砍1000点以上，呵呵！缇娜的第三级职业能够移动后施法，不需任何特殊宝物，而且达　56级时能学会最强的魔法极！

问：龙之息有什么东西啊？为何没反应？

答：雷和缇娜必须是第三级职业时，前往两栖族部落找人类学者，他会带您去龙之息火山内部，那里有雷最强的剑--辉煌之器。

问：众神的宫殿遗址的宝箱要如何全部取得？

答：当队伍中有会飞行的咕噜，就能和雷特先去抢宝物了，注意，咕噜体型巨大，无法进入圈圈中拿宝物，所以外围交由咕噜去拿，上方由雷特去拿，其它地方由其它人走过去拿。详情请参考攻略。

问：好像有个瀑布关，要怎么去啊？

答：经过沙罗尼亚事件后（雷和缇娜交谈），前往玛哈亚镇酒馆找个翼人交谈，在大地图上就会出现前往瀑布的路。那里会有一只火龙喔，实力够时再去吧。

问：大地裂缝要怎么去？

答：当去过众神宫殿遗址后，再去妖精之都亚雷比斯找大长老谈话，就会出现大地裂缝的道路。

问：一些旅途上的选择对剧情会不会有影响？

答：有一些会改变结果，本游戏一共有三种结局，
一、是打倒魔神地劫神，
二、是打倒毁灭天使，
三、是打倒咕噜最终型态。
简单的说，可分为：
一、放过席德尔：A．咕噜未转职，结局为二。B．咕噜转职，结局为二或三（看分数高低）。二、杀死席德尔：A 咕噜未转职，结局为一。B 咕噜转职，结局为三。



游戏修改大师

Game Master

神兵在手，天下我有

GAME MASTER

傻瓜兵器——游戏修改大师 GAME MASTER

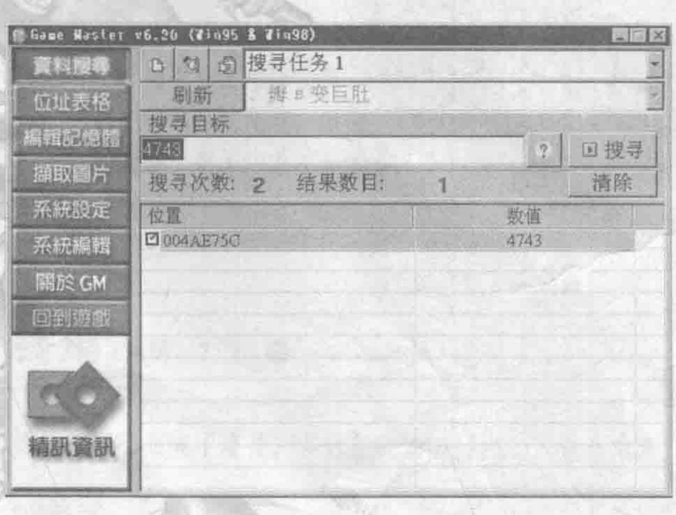
各位兄台，各位菜鸟（哎呀……谁丢的西红柿），你们好，今日在下不敢挟技自密，将江湖中最神秘、最卑鄙、最傻瓜的神兵利器——GAME MASTER 给各位作个演示，以便以改会友，日后改扁天下无敌手（哗……鼓掌，各位给个面子；哎呀……谁丢的鸡蛋，自己鼓掌不可以吗？）。

在下往日乃是一死硬派，但凡游戏，无有改者，不想那日梦中得三日真人奉赠神器一套，遂于次日试之，那知一发而不可收，以后但有游戏，无有不改之理。

各位欲知详情如何，且听在下慢慢道来。

这 GAME MASTER（以下简称 GM），与以往的修改兵器如 GB4（老啦），FPE、PC TOOLS 等等相比，其最最最最大的一特点，乃是一 WINDOWS 工具（啊……头上多了一个包），它有两种切换方式，一是默认热键 F12，二是 WINDOWS 的切换键（ALT+TAB）。

其二，有些游戏在运行时，会切换成全屏模式，而且下流到无法用（ALT+TAB）键来切换，这、这（咬牙切齿状），不过，不要紧，用 F12 便可激活！但很多游戏连这一招都不管用，一旦实施，便会死机！异常终止！非法操作……（吐血）。但是，我们可以用更卑鄙的一招，那就是——GM 之 PLUS！嘿嘿，这下你死定了，雄霸！我且用《风云》来作一示范！



大家知道《风云》这个游戏，一旦切换后，你便有四头八臂也无法回去，这时便可用 GM PLUS 来对付它！

先启动 GM，再运行游戏（切记，切记，不然 GM 是无法起作用的）。在修改之前，在下先将 PLUS 的命令讲清楚，它共有八个指令：



1·SCAN ？？（搜索资料）

即命令 GM 搜索所要的资料，其中 ？？代表所寻找的数值。但不支持低阶扫描 〉

2·CLEAR（清除）

CANCLE 掉 SCAN 的结果。

3·LIST（结果）

列出前八个搜寻结果及数量。

4·ADD（加入）

这就是把 G M 的搜索结果搬到 P O S TABLE? ?，？？的格式要与 SCAN 的格式一样。

5·LOCK（锁定）

表示要 GM 把“地址表格”中的数值锁定。

6·UNLOCK（不锁定）

与上一项指令反向。

7·VAVLE（数值）

要 GM 将“地址表格”中所有数值改为“？？”，“？？”的格式要和搜寻指令 格式一样。

8·PAUSE（暂停）

指示 GM 强制暂停，或回复执行〈但一定要用 OPTION 中的 INTERRUPT 的功能来执行 游戏才会生效〉。

切记切记，输指令后一定要按 ENTER 键确定。

记住以上指令后，便可将步惊云的 HP 改为要的数字，嘿，嘿，嘿（别笑了，快说！）此时步惊云



的HP为120，然后我们输入PAUSE，不要太快喔，这时卖弄指法，PC可不认你！这时GAME会暂停，再输入SCAN120，IF键盘上SOROLL LOCK灯亮的话，就表示成功，不然你得重新慢慢地输入一遍。然后左上方会出现信息，你只需等灯灭了以后，左上方的信息便是搜索结果，然后再次输入PAUSE便会继续你的历程，在挨了对方一阵扁后，您老的HP不幸只有75了，再输入PAUSE暂停游戏，然后SCAN75，左上方又会出现结果，依此反复进行，直至只有一个或二个结果后，（当然最好是一个），再输入ADD999，哈哈，步惊云的HP便变为999，大功告成！

如何，是不是很简单？这是本兵器最强功能之一，〈注意——每次SCAN完后想找另一个数值，一定要CLEAR才行，再就是有可能左上角不出字，这时你只需盯住键盘上SCROLL LOCK灯来判断就可以了。〉

下面，我们再来瞅瞅其他办法！



下一个功能是在下我常用的招式，使用频率极高，什么“大菠萝”，“侠III”等等，一概斩于马下！

起手式〈啪！谁打我头？……你以为你可以当师父教人啦？我打、我打、我打打打！〉

先以TIME COMMANDO的WINDOWS版作靶子，用F12激活GM，在“资料分析”中的“搜寻目标”栏输入IC的数量，我已有17粒，便输入“17”，再回到GAME，然后拿掉3粒〈随便几粒都可以，只要它的数值有变化〉再回到GM，输入“14”，如此反复，直到最后找到一个或几个结果，然后在内存列表内“位置”栏双击老鼠，这个地址会自动加到地址表格内。

然后在表格中的“数值”栏加入99，在备注栏加入“IC”，并选中“自定锁定”，这样以后IC便永远是99粒，永远用不完！

另外，有些GAME的数值是不可见的，比如“快打旋风之2”（ZERO 2）PC版中的HP乃是一根棒棒，没有具体数值，这时我们便要用必杀技——吸星大法。

第一：老套路，F12激活GM。

第二：在“搜寻目标”中输入“？”，这时，PC会问你用BYTE还是WORD，I DON’T KNOW，所以，用BYTE，然后选“OK”，再按回到游戏。”

第三：去挨扁，让小棒棒短些！再呼叫GM，在“搜寻目标”中输入[！]即不等于〈注：GM有4个语法，[+]为增加，[-]是减少，[=]当然是等于了，[！]就是不等于，[数值]是确定数值〉，GM会再搜寻，可能会列出位置N个。

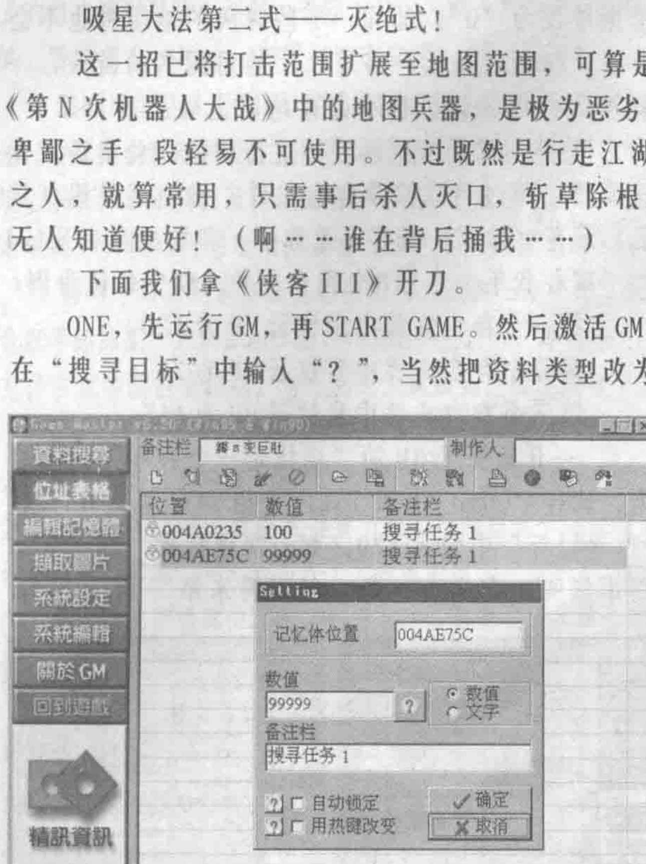
第四：再进入ZERO 2，这次你老大发神威，扁了他个大招，自己丝毫不损，所以便输入[=]，如此重复，你就可以找出相应地址，便可拳霸天下，老子天下第一！〈台下有没有人晕倒？〉

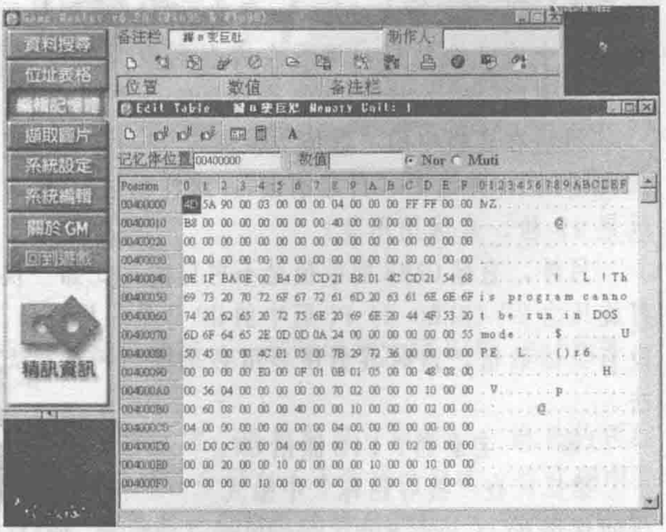
吸星大法第二式——灭绝式！

这一招已将打击范围扩展至地图范围，可算是《第N次机器人大战》中的地图兵器，是极为恶劣、卑鄙之手 段轻易不可使用。不过既然是行走江湖之人，就算常用，只需事后杀人灭口，斩草除根，无人知道便好！（啊……谁在背后捅我……）

下面我们拿《侠客III》开刀。

ONE，先运行GM，再START GAME。然后激活GM，在“搜寻目标”中输入“？”，当然把资料类型改为





BYTE，再回到GAME。

TWO，让张知秋在地图上逛逛，千万不要碰上敌人喔！（因为我们的目标是让那些讨厌的地雷永远不出现！）之后再激活GM。在“搜寻目标”中输人“+”，然后再回到游戏中。

THREE，再让我们的帅哥张知秋四处游荡，直至碰上几个小混混，把他们扁死，然后切记！切记！绝对不要走一步，不，是动一点点都不行！再激活GM，在“搜寻目标”中输入“0”，再重复TWO，THREE步骤，重复至只有一个或二个地址后，把这个地址改为“0”，那样，那些讨厌的地雷再也不会有了。包括《风云》等等以踩地雷闻名的游戏，一概照此办理，就再也不会在地图上碰上敌人了。

此外，就是有些游戏不支持切换，此类游戏比较麻烦，不过可以修改存盘文件。我们还是用《风云》示范（雄霸：我哪儿惹你啦，非要把我扁死！）

现在我手上有可3个存盘文件，以生命值为例：

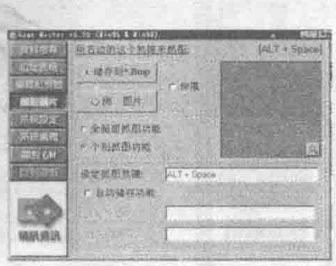
第一个存盘文件中步惊云HP为120。

第二个存盘文件中步惊云HP为75。

第三个存盘文件中步惊云HP为155。

一开始先于GM的“请指定一个程序”的栏目内，选择“LOAD FROM FILE”，把SAV1读人GM，在“搜寻目标”中输入120，如一次便找到，那就太幸福了您呢！如果有N个，就得再来第二步。





这次千万不可用以往的“清理”，而用“刷新”，之后再将SAV2读人，在“搜寻目标”中输入75，再次搜索，直到将地址搜到为止，再双击这个地址，在“数值”栏中输入9999，在修改存盘文件时，自动锁定功能是无效的，所以只需按确定键就可以了。

GAME MASTER除了改游戏外，还兼有截图和浏览功能，可用来浏览图片，象BMP、JPG、GIF、ICO、EMF、WMF等格式的图片。

另外像招式记录功能，可用来记录ACT GAME中大招的按键顺序，并可自行设定热键，以后但凡出招只需按热键便可发出升龙拳、电光钻，无需再在方向键上手忙脚乱。

至于其中的无敌档制作，金手指功能及HTML格式档等等，大家只需参照手册即可，我就不多说了。

最重要的一点是，除了本工具之外，目前市场上所有的游戏修改工具都不能修改采用directx技术制作的游戏。所以总而言之，言而总之，GM是一个比较好而且强，功能较多的FOR WINDOWS的游戏修改工具。最大好处是再也无需你去研究什么二进制、十进制、十六进制，什么FF就是255之类的，只需认识数字和汉字就可以了，实在是太方便了。（像不像广告词，那个……泰的？）

文：叶军



新型态 策略游戏和连环画册

■ 亦君

《英雄传》

这个题目是不是有些怪，其实说白了一点也不怪，就是一部小说同时改编为游戏和连环画册。

《英雄传》这部小说以南宋末年为背景，当时蒙古成吉思汗远征西域，灭国四十，武功之盛前无古人后无来者，病死后由三子窝阔台继汗位，同时四子拖雷与窝阔台兵分二路开始伐金，意图南下。

金国此时的末代皇帝哀帝完颜守绪，懦弱无能，朝中精兵连连战败，金帝国摇摇欲坠，而南宋亦欲乘机收复北方失地，也屯兵长江防线，此间在川陕一带宋军与蒙古军有所接触，并时有小规模磨擦发生，后因窝阔台制定先灭金，需假道于宋之战略方针，同时因尚有大部兵力于西域征战，便先后几次试图与宋连盟，共灭金国，其间虽拖雷与宋沔州统制张宣发生战斗，并南下兴元件、洋州，但后仍穿城而过，直捣金帝国之邓州、唐州，最后在决战中，以巧妙的战略战术歼灭金之精锐，由是金王朝之精兵良将几乎丧失殆尽。

此后蒙宋盟约成功，蒙军先行围攻金都，哀帝完颜守绪致书宋廷曰："唇亡齿寒"，蒙军灭金之后，定然会乘势南下灭宋，虽其言不无道理，但宋廷亦图东山再起，收复北方为金所占的国土，拒之。最后蒙军联军攻陷金帝都。金国遂告灭亡，金哀帝为蒙宋军士乱刀分尸。

这部小说的历史背景便是这一段时期，要用比较容易理解的说法，便是介于金庸先生的《射雕英雄传》与《神雕侠侣》之间的几十年，此间各地战火频频，局势混乱，三方势力犬牙交错，加之辽国为金所灭，其后裔亦图复国，其形势极其复杂，是中国历史上较为适合创作武侠及战争题材作品的一段时期。

由杭州晶天软件开发的同名游戏是由天璇工作室制作，虽然是采用了回合制的规则，但已打破传统意义上的回合制，采用了以人物的能力，装备来计算行动先后顺序的方法，与以往我方动一轮、敌军再动一轮的方式完全不同，这就会导致玩家要精心布阵及煅炼人物能力，才可能消灭对方，不然完全有可能你才动了一个人，敌军已有三、四人杀过来围殴，那样你就会很惨。

另外游戏中还采用了新的转职系统，这次的转职是只要人物能力达到要求，便可转职，而且是可逆的，完全开放式的自由转职系统。当然，各职业的能力增长重点是不一样的，要培养全能战士，还需你精心安排。

战斗地图是采用斜45度视角的地图形式，而且有高低差，会影响到移动范围、攻击距离和威力。比如弓箭手在城墙上射箭，其杀伤力及距离会相对增大，攻城那一方要冒箭雨攻城，其困难可想而知，这也比较符合真实情况。

再一个特点是景物及人物会采用大量的三维制作，配合以手绘加工，力求真实。美工风格走的是古朴，厚实一类，充分表现中国古典风格，这个到时大家看到画面便知道了。

至于连环画册，是由晶天的天枢工作室制作，其人物造型基本与游戏当中是一致的，大约会有十二册左右，估计会于四、五月上市。其画风借鉴了最流行的日式卡通风格，但更写实、凝重，同时也引入了大量电影手法，以特写、广角、俯视镜头穿插其中，本文后面刊出了部份页码及原画造型，大家可以感受一下其中的氛围。

相信这是由大陆公司首度独立将一部小说同时改编为游戏及连环画册上市，也表明了大陆公司开始向国外游戏界的操作方式接轨，不单纯仅仅只做一个游戏，而且是以一个系列产品来推出，衍生出周边产品，无论如何，这是可喜的一步。

英雄传



《英雄传》小说连载之一

叶军

序章

夜。

大漠。

边塞小屯。

此处名为风雷堡，相传前朝戍边兵卒所建。建成后凡有大风起，穿屯而过，所发之声有如雷鸣，故此得名。现今也是一处屯田戍卒的居地，却历来无兵事发生，共有几十户人家，倒也过得还舒坦。

突然，远处隐隐传来马蹄声，渐渐越来越近，似乎是一群奔马所发。

夜幕中一骑马狂奔而过，马上人一身白衣，一瞥间，但见身上沾满血迹，犹如朵朵梅花，洒落周身。冲进屯口大道，他突然滚落马下，象是体力不支，一翻身又站起，摇晃了几下，马上直奔屯内，隐没于夜色中。那马亦轰然倒下，抽动了几下，便不动了。但见马身上插着几支箭，从那箭翎式样来看，似乎是蒙古人所用的狼牙雕翎箭。

这时大群马蹄声亦渐渐近来，只见约有百数十骑，马上骑士皮帽圆盾，手持弯刀，亦有十数骑人手持大弓，为首一人红色大氅，掌中一柄巨斧，胯下一骑黑马，满脸虬髯，在屯口陡然而止，事先毫无征兆，可见骑术甚精，战马亦是训练有素。身后那百数十骑蒙古军士亦勒马待命，待得完全停下时已变为一方阵，显见得平日里乃惯经战阵。

这时，屯上人家已被那马蹄声惊醒。有几户探头出来看了一下，又赶紧缩头回去，吹熄了灯，整个屯户户鸦雀无声，一片漆黑，唯有狗却是吠声不止。

屯口那群蒙古骑士亦是无一人出声，偶尔胯下战马打几个响鼻。突然间，为首那红氅大汉发出暴雷似的一声大喝："百人屠，躲躲藏藏不似你所为，你给我出来！"那声音如闷雷似的一波波地传闻开去，在夜空中激荡。

又过片刻，那红氅大汉见仍无动静，便大喝到："百人屠，你记住，你不出来，这满屯人便是你害的！"接着将巨斧一摆，沉声道："烧屯！"手下骑士闻声立时分为两路从两侧飞驰出去。留下约有二十余骑仍然保持一个小方阵聚在红氅大汉周围。

片刻之后，整个小屯突然间从四面冒出火光，照亮了夜幕，加上边塞大风，风助火势，倾刻间火焰窜起半天高，加上哭喊声，喊杀声，兵器交击声，

顿时犹如一个屠场。

小屯一个院落的猪栏内，白衣人，即是被称为“百人屠”的，正盘腿打坐，双目紧闭，突然间一张口，一口血如箭似地打了出来，接着长长的呼了一口气，双目一睁，往四周一看，已明白出了什么事，猛地起身，往院外窜出，呼地一声，将院门撞了个粉碎。

屯口，那红鬓人听得屯中突然传来喝声：“住手，百人屠在此！”紧接着便是一连串惨叫，从屯口大道的拐口，百人屠如风也似地飘来，身后一群蒙古骑兵紧追不舍，前面过来几名骑兵想拦截，只见百人屠从旁擦身而过，便发出一声惨叫掉下马来，也不知如何便中了招。

那红鬓汉一皱眉，掌中巨斧一挥，手下几名弓手手起箭发，几支箭呼啸而去，那百人屠见得，整个人伏地而过，如一只猫般窜过来，箭从他背上贴身而去，这一窜便离得红鬓汉仅有二十步左右了。

这时，整个小屯除了火声噼啪作响以外，似已没有了人声，连狗吠声都没有了。

那百人屠心内一阵难受，适才他盘息打坐，乃是为了逼出体内的一股逆息，强行运功，元气消耗不小，对身外事却是听闻不见，那知片刻招致小屯满屯烧绝。

这十几日来，他从江南连日追赶，只为斩杀一名大宋朝枢密院的参佐，此人不知从何得知一件天大密事，此事一泄，轻则战事失利，重则社稷倾覆，因此一路追入蒙古人势力范围，直追至一军营中将他击杀，却已惊动了大群人马，一路追来，他连番恶战，伤势亦不轻，到了风雷堡，胯下马支持不住，人也已非调息不可，因此上便进入一角院落，悄悄包扎了一下伤口，便运功调息，以致外面杀声漫天，他却浑然不知。

火光中，但见他两脚微微分开，不丁不八，双手垂在两侧，似是不经意地微微弯弯曲，身上白色长袍，大约三十来岁年纪，一脸风霜，面色微黄，身材削瘦，与百人屠的名号却是不甚相符。格外令人注目的却是身后背的一柄剑，剑柄高出肩上约一尺余长，从下摆露出的剑鞘来看，约有四寸来宽，比起一般剑来宽了三、四倍有余，长大约有六尺，亦是长了一尺多。

两人对视片刻，那巨斧人先开口说到：“百人屠，久闻大名，只是现今初次见面，倒让我有些失望。”百人屠“哦”了一声。巨斧人接着说到：“我们蒙古人历来敬重英雄，闻听你发下誓愿，要杀天下不忠不义之人一百名，因而人称百人屠，我是甚为敬仰，而此次你见满屯人为你而招致祸害上身，却迟迟不现身，这却怪不得我失望！”

百人屠闷哼一声道：“废话少说，放马过来！”

巨斧人语声一整：“你入我军营大帐，杀人、割头、旁若无人，我若是拿你不住，却让满营兵马让他人笑话！”手一摆道：“拿下！”

但见他身边骑士慢慢地散开，形成了一个雁形阵形，两侧是骑兵，中间一排弓手，手扣长箭搭在弦上，只是箭头向下，也未张弓，严阵以待。

突然间一声呼喝，两侧骑兵各冲出一骑，双双朝他冲来。百人屠漠然而视，那两名骑兵冲到他面前，弯刀一削，刀光似雪，左右交叉而下，百人屠猛然一声大喝，他人虽削瘦，这一声喝却似一声惊雷，暴然而发，只见那两名骑兵刀还未落至一半，却突然向两侧摔下，落到地上，又挣扎了一番，便喷血而亡。那两骑马却如无事一般，远远地跑了开去。最奇的是，那一声喝声，向远处传去时，变成了一阵低沉的吼声，犹一群狮子所发。

那红鬓人看见此等情形，手中巨斧一抡，猛地向地下一扎，一伸手从身侧一名弓手手上接过大弓，手一探，便扣了三支箭，一拉弓，弓如满月，两只手指一动间，一支箭发出一声霹雳似的大响，如流星一般向百人屠飞去。

百人屠双目紧盯红鬓人，一探身将背负大剑连鞘握在掌中，待到那箭飞到面前，将剑一横在眉间，人却是原地未动，那箭“当”地一声，在剑鞘上弹了出去。在这同时，那红鬓人大喝地声，一松手，那余下两支箭又飞了出来，这次的箭却与前次不同，非但无那一声大响，连风声都没有了。

百人屠此次却如临大敌，他接第一支箭时，看来若无其事，其实两手感到一震，那支箭上蕴力甚巨，这次见那两箭定然比上次更为难以应付，因此上打起全副精神，猱身而上，将大剑两手自下而上一挥，向那两箭击去，眼见得已然击中，那两支箭却一沾剑鞘便陡然向下一沉，直扎他的双肋。百人屠又大喝一声，双手一震，那剑鞘向天飞出，众人但觉眼前红光一闪，砰砰两声大响，那两支箭左右激射，向路边的房子飞去，嗖地一声，没墙而过，只留下两个小洞。

再看百人屠，两手持剑竖在身前，端立不动，那剑鞘落下，堪堪对准了剑尖，眼看将剑套住，百

人屠突然间一只手将其抓下，往地上一插，将剑鞘钉在街上。那街道乃是用石块铺就，这剑鞘却是木头所制，这一下着实叫人叹为观止。

这时，火势已越烧越大，将半边天空映得通红，那些蒙古骑兵已三三两两地围拢过来，他们在烧屯时虽遇有男丁反抗，只是这些平时种田的汉子那是他们这些久经沙场的老兵对手，故此上只折损了十余人，余下的在屯口大道两头慢慢地形成了两个扇形，将百人屠堵在了中间。

百人屠暗忖道，今天这场恶战怕是胜少输多了。前些时在军营斩杀叛逆时，大帐中一胡僧在座，因他冲入时风驰电闪间便斩下了那贼子的人头，胡僧只及发了一掌，自己在退出帐门时回了一掌，但那一掌震得自己气息不畅，以致到了此地非调息不可。再加上为震慑对方，在两名骑兵冲来时，强运起佛门神功"狮子吼"，震死了那二人，又耗了一些内力，否则在接那蒙古将军的三支箭时，断不会要"大青"出鞘方能挡住。

那红氅人名唤铁老温，乃蒙军中一员悍将，状似粗鲁，其实行军打仗甚有心计。掌中一柄巨斧重达四十余斤，使得出神入化，适才见百人屠大剑出鞘，顿时眼神一亮，道："百人屠，闻说你剑出鞘，不见血光不还鞘，今日倒要见识一番你的剑法，只是这把剑怕是要留在这里了。"他心知手下人上前，无一是其对手，群殴又怕百人屠趁乱脱走，因此说完便一抬腿下得马来，大踏步向前走去，在百人屠面前八尺处站住，将巨斧一摆便不动了。

百人屠亦是一动不动，只觉得对面逼来如黄沙扑面般的阵阵慷人杀气，露在外面的肌肤竞如受风沙扑击，有些疼痛，陷陷然似要浸入骨髓，他强慑心神，将掌中大青又握紧了几分。这口剑传自高宗时的名将韩世忠，剑脊铭文"大青"，通体青色，据说因韩王在沙场上斩杀金兵无数，这刃口便游动丝丝红线，犹如血丝一般，挥动间便红光大炽，不见青色，杀气之重，自己还未见有过之者，这次因内力不济，便要借这剑上杀气，来抵挡铁老温的杀气。

这铁老温运起"风沙万里"，意图先声夺人，那知百人屠将掌中剑一紧，竟然在自己逼过去的内力中如穿了一条裂缝，一缕寒气透来直逼颈间，顿时脖子上汗毛直竖，差点激伶伶打个冷颤。他心中一懔，知道对手不可小看了，立马大喝一声掌中巨斧一献，那尺余长的斧篡便刺了出去。

百人屠见势，大剑竖着自左至右一划，才沾斧柄，人已跟着矮身转了过来，剑随人转，回手直斩铁老温右膝，他自知那巨斧沉重，硬拼断断不可，因此便意图贴身近战。铁老温人一向后一滑，双手将巨斧一拖，那三尺斧刃直划百人屠后背，百人屠似浑然不觉，剑向上一撩，两腿一蹬，整个人如一把剑似地直朝铁老温飞了过来，全然是同归于尽的打法。那铁老温见状，大吼一声，大氅铺天盖地直卷过去，人已脱壳而出，弹出三丈，随即激起"风沙万里"三层心法，但见斧影阵阵，整个人如一个黄色光球般地直朝百人屠滚去。

百人屠见眼前一片红色扑来，心知铁老温定然已不在氅内，亦运起毕生修为，发出了一记"山穷水尽舍身斩"，只听得"砰"地一声大响，两人还未接触，那件红色大氅虽是柔软之物，但已被两人发出的内劲震得片片碎裂，犹如飞絮般四散飞射。众人只见一黄一红两个光团在场中飞旋翻滚，卷起漫天黄土和灰烬，耳中传来一阵阵刺耳的犹如钝刀相擦般的响声，直叫人牙根发酸。猛然间两声暴喝，恰是霹雳一般，两团光骤然分开二十余步，待得二人站定，但见百人屠脸色似乎更黄了，胸腹间又多了一条口子，隐隐往外渗血，而铁老温全身上下无一伤痕，倒是嘴角挂着一缕血丝，牙关紧咬。

刚才两人全力施为，百人屠拼着再添一道斧伤，用剑柄撞中了铁老温胸口，铁老温因此斧势未尽，在他胸口浅浅地划了一道，人已闪了开去。饶是如此，斧意直透心肺，却比斧伤更重。而铁老温被他撞中胸口，虽是剑柄，剑气已贯，尽管顺势一退卸去了几分，胸中一阵翻江倒海，差点一口血便喷了出来，又强咽了回去。

正在这时，突然从路边房中传来几声哭喊，一男一女两个小童从房中冲出，紧跟着一中年汉子跟了出来，将两人一把抱住，正在百人屠身后十余步处。

原来这人是一戍边卒，今年正当戍役已尽，还乡途中在此处借宿。主人家的男孩与邻家女童见有生人新鲜得很，与他玩得起劲，玩得累了便在炕上睡着了，那女童便也睡在此家。主人夫妇忙完了，正他聊些边关之事，还未及入寐，窗外杀声火光顿起，他杀了两名闯入的蒙古骑士，主人夫妇却不幸身亡，便抱了两小孩躲闪着向屯外掩去，谁知屯口正一场恶战，他便躲在路边房中，两手掩着小孩的口。而百人屠与铁老温最后的两声暴喝，犹如在耳边炸响，震得他心神一惊，手一松，两个小孩便喊着跑了出去。

铁老温手下的骑手一见，手起箭发，一阵乱箭，一些朝那汉子及小孩飞去，一批却是射向百人屠，百人屠眼见如此，人便窜了出去，竟比箭还快，一手接过了女童，喝了一声“走！”一手舞起剑光，将漫天箭雨截了下来。铁老温趁机将巨斧在手中抡了两圈，又大吼一声，那巨斧如风车一般直朝百人屠飞去，人亦趁势直卷了过来。百人屠头也不回，将剑一转，剑脊横拍在那汉子身上，那汉子如飞也似地直朝拐角处飞去，自己一步不停，亦跟着窜出。

拐角处那些蒙古骑士一见，霎时便策马迎面冲来。

只见铁老温的巨斧堪堪要追上百人屠，百人屠整个人便如风车般地一转了起来，那巨斧一触这“人风车”，便如同以百人屠为轴心似的，一面转，一面飞，所过处人马血肉横飞，裂为两爿，那些蒙古骑士纷纷回避，百人屠这时将剑一拨，那巨斧直飞铁老温，再两剑起处，两名蒙古骑士顿时身首异处，百人屠翻身上马，那汉子抱男童也飞身上了一马，两骑一前一后，冲出后街绝尘而去。那些骑兵拨转马头，亦纷纷追去。铁老温此时已停下身来，他被百人屠拨回的飞斧一击，不得不停步，将斧接下。这时身后那些骑士也都跟了过来。只听到他长叹一声：“中原人物，的确是名不虚传，大汗要饮马江南，只怕并非易事......”

十余年后------

（未完待续）





《英雄传》部分人物造型



《英雄传》连环画部分画面


驾!
哼!
喝!

养成RPG游戏



■ 叶军

传说，当世界陷入危难之时，会出现七个勇者，他们以大无畏的精神，组成"灭天之破"，扭转命运法轮，将世界拯救……流年暗中偷换，这个传说逐渐被遗忘。

银河历年，银河帝国统一了整个银河系，帝国皇帝乃是自古以来深受民众爱戴、以傲击长空的雄鹰为族徽的阿尔斯特朗家族。在这弱肉强食的世界，阿尔斯特朗家族创造了两个神话：在阿尔斯特朗家族的领导下，银河系摆脱了几百年来外星人的奴役，成为雄踞宇宙的强者；阿尔斯特朗家族以仁心治天下，实现真正的王道，各域诚心来归，安之养之，绿草厮磨低歌，精灵微吟轻唱，祥和圣光普渡银河。

6050年，神圣银河帝国第25代的皇帝驾崩，帝星坠落，山河同悲。然而宫廷里却弥漫着阴谋的气息，帝国大祭师项焉密谋造反，篡位登基。叛军四处捕杀保皇之士，霎时腥风血雨，整个银河系陷于毁灭的境地，而先帝爱女，帝位的第一顺位继承人爱莉丝公主亦落入项焉的魔爪之中，处境岌岌可危……

以上就是由杭州晶天电脑软件开发有限公司制作的即将推出的新型RPG游戏《银河骑士团》的故事梗概。

这部游戏就现在来看，与现有的中文RPG游戏有很多不同，可称之为创新之举，颇有给人清风扑面，面貌为之一新的感觉。

首先，在游戏类型上，糅合了很大成分的养成因素，养成主要分为四个方面：

第一是兵器，可通过改进不断地将兵器LEVEL UP，以此增加攻击力。

第二是炼制丹药，有很多丹药炼制到一定等级之后会有很多意外的附加作用，很过瘾吧！而且丹药的效力也越强！

第三是锻炼魔石，魔石有攻击的、补血的、有附加攻击和副作用的等等不一而足，也是等级越高，作用越大，功能越强，一旦炼至顶级，那可真叫爽啊！

第四就是下地宫将我们的主角锻炼为金刚不坏之身。



这地宫分为二十五层，每五层为一个等级，越向下越强，而且有些宝物只能在地宫中杀败对手（诸如什么巨龙、巨人，居然还有小丑）方可获得。当然，既然称之为宝物，那个用途可是非同一般，到时你去找找就知道了。

不过请注意，这些养成是以天为单位计算的，在基地之外大祭师项焉的



手下还在到处找你呢，如果你慢慢地来，说不定帝国军前锋一到，你就小命玩儿完了，所以要把"时间就是生命"这条牢记在心，早请示，晚汇报（哎呀，好象说错，删除）。

这个故事的流程也是按天发展的，一段时间就会有事件发生，或许是敌军来犯，或许是你出发去攻击敌人，这样，就进入了RPG模式。

在RPG模式中，战斗画面当然是大家比较关心的了，不过可以告诉大家，这个游戏的战斗画面，无论是美工水准，还是战斗形态，都可以让大家满意，不信就请听以下的报告：

首先是战斗的阵型，这个游戏的视角非常独特，以前从未有同类型的作品，敌人是正对你的，人物非常大，而我方一次最多出场三个主角，一人背对玩家，两人在左右两侧。注意，敌人进攻时正面的杀伤力最大，两侧稍弱，所以最好将最猛的角色放在正中，以抵抗对手的杀手锏，免得出师未捷身先死！

而战斗动画也是华丽得很，各种敌人有不同的攻击招式及魔法，人物造型更是极具功力，可说是水准极高。而且有数十种不同的效果及变幻，绝对不会有看厌的感觉。

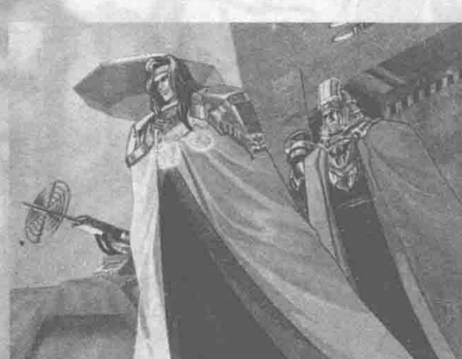
而最具特色的是你只要将主角所持的兵器一换，在战斗动画中立时可以反映出来，这不得不说是极费时间及精力的制作，虽说《暗黑破坏神》已首创此类特征，但中文RPG中《银河骑士团》还是首创。

此外，在养成时，穿插了大量的动画，有些颇具幽默特色，例如炼制道具失败时，不免有一场大爆炸，把你搞个灰头土脸，然后就只见灵魂出壳，成为一个小天使上了天堂。如何，是不是很有趣？这么一来，养成过程也变得很轻松，不过你要看烦了，可用小老鼠右边的耳朵加速跳过，这还是蛮体贴人的一项设计嘛！



再说剧情，整个情节的发展会因玩家的不同选择产生多重的结局，而最后的结果如何全在于你一念之间。

无论如何，这款游戏是值得一玩的作品，无论你是养成类的FANS，还是RPG的铁杆玩家，都应该去玩玩这个游戏，保证你会有一种全新的感觉，我相信不会有人后悔付出这么多"铁"的。





银河骑士团

养成RPG游戏

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
"filename": "UEPmuLjmiI/lpKfnjotfMTQxMjAwODcuemlw",
"filename_decoded": "PC\u6e38\u620f\u5927\u738b_14120087.zip",
"filesize": 21062071,
"md5": "3e61e7e52ee8874621f3ccea8ab7065d",
"header_md5": "c0908eda1180a917c4d6bb9f26e9664e",
"sha1": "7efba77e3c4a070caaacd770738ac635e36d2a41",
"sha256": "dc13c2e147ce3825807745ef38fc60ea5eb313c9eaa7950f34c450110f7d4046",
"crc32": 458665486,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 23308444,
"pdg_dir_name": "PC\u2559\u256c\u2567\u2556\u2524\u2264\u2550\u2321_14120087",
"pdg_main_pages_found": 94,
"pdg_main_pages_max": 94,
"total_pages": 97,
"total_pixels": 714564810
}